AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

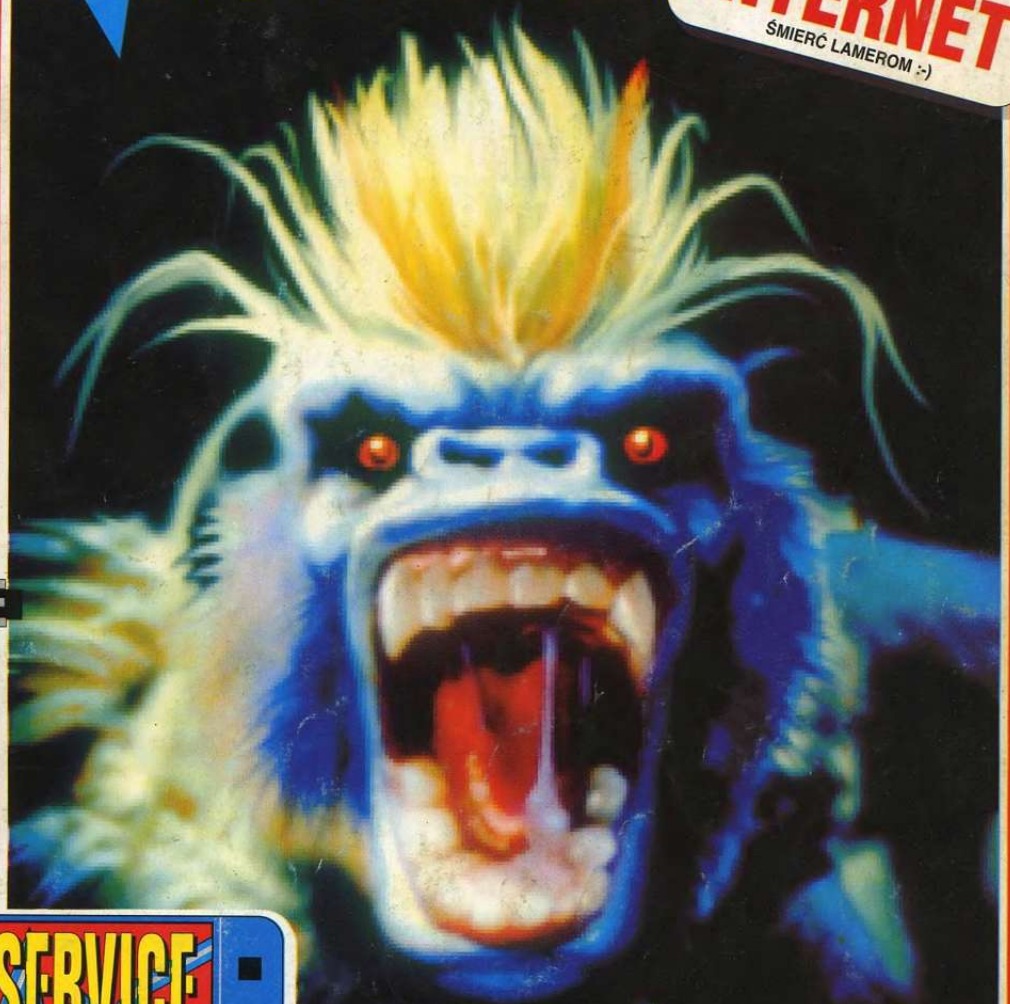
PAŹDZIERNIK (10/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

UWAGA
SECSERV@POLBOX.COM.PL
INTERNET
ŚMIERĆ LAMEROM :-)

28

PRIMAL RAGE

GLOOM



Kolejne targi za nami

ECTS-JESIEŃ '95

Konsole świata...

AMIGA CD32

Test „wirtualnego" hełmu

VFX1

RELACJA Z PREMIERY FILMU MORTAL KOMBAT

Grafika: Primal Rage (Pegaz Ass)

UWAGA! UWAGA!

Poszukiwani fani gier komputerowych!

...Jeżeli nie boisz się
szaleńczej jazdy bolidem Formuły I

Jeżeli pragniesz przeżyć chwile grozy
i poczuć chłód horroru

Jeżeli chcesz zdobyć władzę nad Światem

Jeśli pragniesz zapoznać się z supernowościami
i hitami komputerowego imperium gier...

PRZYJDŹ KONIECZNIE!!!

DO JASKINI GIER NA I TARGI GIER KOMPUTEROWYCH,
KTÓRE ODBĘDĄ SIĘ W DNIACH 27-29 PAŹDZIERNIKA,
W KINIE „CAPITOL" (ul. Marszałkowska 115, w Warszawie).

Czekają na Ciebie liczne atrakcje, konkursy, nagrody, a dla każdego fana
naszych gier specjalna oferta cenowa i... niespodzianka!!

IPS **ZAPRASZAMY!** IPS

IPS COMPUTER GROUP

Organizatorem targów jest firma „GREIT"

trzynastego w piątek

dwa wydarzenia, o których powinieneś wiedzieć

1 **13.X.95**
Polska premiera gry
Dungeon Master 2

2 **13.X.95**
Otwarcie sklepu
firmowego CD Projekt

cena 139 zł
instrukcja w języku polskim

CD Projekt sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
tel. (0-22) 672-80-18
pn.-pt. 9-20
sob.-niedz. 10-16

„Otoczenie jest w pełni animowane – na zewnątrz szaleje wichura z deszczem i licznymi gromami, a wrogowie płynnymi ruchami starają się uziemić Twoją drużynę. W sumie gra zapowiada się rewelacyjnie i z pewnością powtórzy sukces swoich poprzedniczek."
Gambler 9/95

„...Dungeon Master 2 nie ma konkurencji i niewątpliwie zapewni dobrą zabawę także doświadczonym graczom."
Gazeta Wyborcza Biuro Komputer

Dungeon Master™ II

LEGENDA O WIEŻY ŚMIERCI

„Wszystko to okraszone jest wspaniałą grafiką i jeszcze lepszą oprawą dźwiękową."
Gambler 9/95

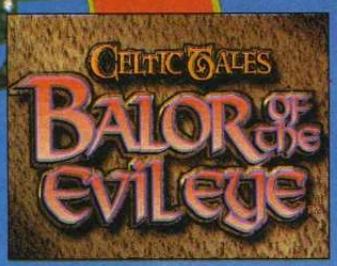
„Ta gra ma w sobie wszystko, co tylko można mieć. Świat przedstawiony w niej żyje własnym życiem, animacja potworów stoi na wysokim poziomie. Grafika jest płynna, a efekty dźwiękowe również są nienaganne."
Gry Komputerowe 9/95

Interplay™

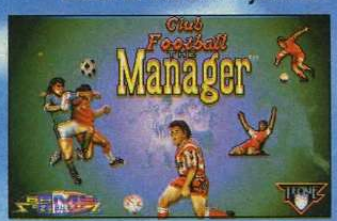
Autoryzowany dystrybutor na Polskę – CD Projekt
00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, fax (0-2) 612-39-06

Adresy punktów sprzedaży na str. 13. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych.

MENU

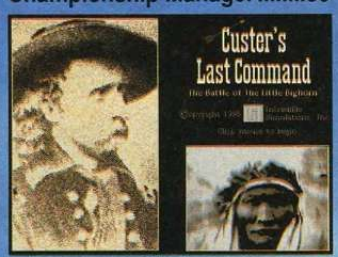


Celtic Tales:
Balor of the Evil Eye.....64



Club Football The Manager...30

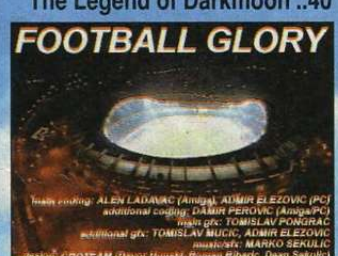
Championship Manager.....30



Custer's Last Command 60

Doman.....23

Eye of the Beholder 2:
The Legend of Darkmoon ..40

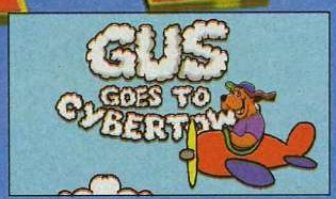


Football Glory 31

Gateway: Frederick Pohl's....38

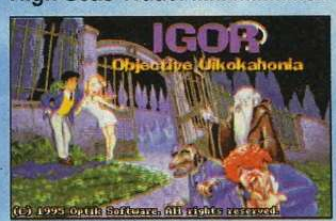
Gloom 22

Grandest Fleet 2.....63



Gus goes to Cybertown 43

High Seas Trader 62



Igor: Objective Uikokahonia .36

Mechwarrior 2 44

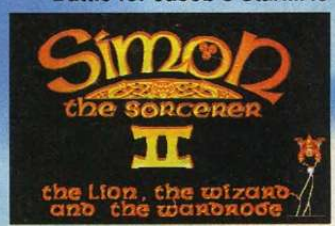
Misja Harolda 23

Operation Stealth.....32

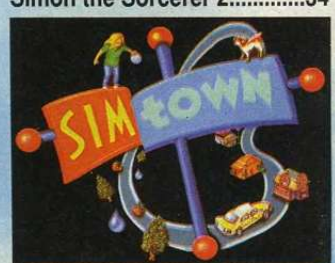
Player Manager 2 31

Primal Rage.....28, 68

Renegade:
Battle for Jacob's Star....45



Simon the Sorcerer 2.....34



Sim Town.....66

Star Legions 43

Star Trek The Next Generation
– A Final Unity.....46

Tracon.....59

Warriors: Savage 26

Zak McKracken 24

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Marcin Gutkiewicz, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Piotr Lutostański, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński, Adam Wieczorek

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 119.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-2) 620-1261 w. 550 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
fax (0-2) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Have a nice day, darling... – z tajemniczym uśmiechem powitał(a) nas miły(a) nieznajomy(a) na stoisku Virgin.

Koncepcja zorganizowania dużych europejskich targów gier zrodziła się pod koniec lat osiemdziesiątych, gdy jedyną tego typu imprezą był PCW Show. Gry zaczynały w tamtym czasie zmieniać swe oblicze, myślano więc o stworzeniu imprezy, która pomogłaby rozwijającemu się przemysłowi zapuścić korzenie. I tak w kwietniu 1989 roku po raz pierwszy w londyńskiej hali BDC odbyły się targi European Computer Trade Show. W założeniu miała to być impreza o charakterze handlowym, na który wstęp mieli tylko ludzie z branży oraz prasa. Począwszy od wiosny 1995 r., zmieniono lokalizację targów na znaną dotąd głównie z wielkich koncertów Olympia Hall.

Charakter jesiennego wydania ECTS'95 można streścić w jednym zdaniu: dzieje się dużo, ale bez szczególnych rewelacji. Każda z liczących się firm ma dwa, trzy swoje „motywy", które stale rozwija, raczej nie próbując eksperymentować na innych polach. Każdy nowy pomysł jest wart wiele więcej niż te grube miliony inwestowane w kolejne części WING COMMANDER. Dlatego większość pokazywanych gier to jedno wielkie zapożyczenie. DOOM ma kilkudziesięciu następców, DUNE 2 – kilkanaście, REBEL ASSAULT – kilka. To w sumie dobrze, że korzysta się z najlepszych wzorców, tylko że w tym wszystkim często ginie coś, co by się chciało nazywać awangardą i fantazją. Prawdopodobnie właśnie to stało się jedną z przyczyn kryzysu, o którym za chwilę.

Otóż w złotym roku 1993 obrót rynku gier w Europie sięgnął 3.5 mld funtów, rok później już tylko 2.7 mld, zaś w bieżącym zamknie się kwotą około 2.2 mld! Tłumaczyć to można m.in. załamaniem na rynku Amigi i znudzeniem starszymi konsolami, ale trzeba też pamiętać, że rok 1994 to zachłyśnięcie się producentów możliwościami CD-ROM i cała fala głupawych gier „multimedialnych". Obecnie rynek znów staje na nogach, wraz z wejściem SONY PlayStation i SEGA Saturn oraz uspokojeniem się działu PC. Trzeba pamiętać, że dziś nakłady na wyprodukowanie niezłej gry są ok. 10 razy większe, niż przed dwoma laty. Prognozy głoszą, że w roku 1996 łączny obrót skoczy do 2.7 mld funtów, co w Europie obecnie kształtuje się następująco: Niemcy 32%, UK 22%, Francja 17%, zaś sumaryczny obrót w Polsce, Węgrzech i Rosji nie przekracza 3% całości.

Dalsze tendencje wyglądają tak, że najpopularniejsza w UK gra komputerowa SIM CITY 2000 sprzedała się w 40.000 kopii, zaś konsolowy hit FIFA SOCCER

w nakładzie prawie cztery razy większym. Jednocześnie wytworzyła się równowaga pomiędzy zyskiem ze sprzedaży gier konsolowych i komputerowych, pozwalająca wysnuć prosty wniosek, że przebojów konsolowych jest mniej, ale jeśli są, to wielkie. Ważną rolę odgrywa tutaj polityka firm konsolowych. Wychwalane DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTER i PANZER DRAGOON są dostępne tylko na SEGA Saturn, TEKKEN wyłącznie na PlayStation. W najbliższych miesiącach należy oczekiwać równoległego wydawania gier na PC i PlayStation, co na pewno uczyni z dziecka SONY najpopularniejszą konsolę. Obecnie jest jej w Europie 600.000 przy 500.000 Saturna. Powyższe dane cytujemy za dwoma wielkimi tygodnikami: CTW i CRN, z dumą też oznajmiając, że CTW w osobnym artykule opisała nas jako największe w Europie Wschodniej pismo o grach.

Dosyć liczb. Jakie elektryzujące wydarzenia miały miejsce na targach? Z przetasowań, IMPRESSIONS przyłączyli się do imperium SIERRA, PSYGNOSIS wchłonięty przez SONY znalazł się w trudnym do określenia stanie prawnym i niemal zupełnie ucichł. Po klęsce CHAOS CONTROL i nieszczególnym finansowym starcie PRISONER OF ICE

▲ *Zmierzch procesora 486 był widoczny nawet na ulicach. Od lewej: Pegaz Ass, Micz, Martinez i Gulash.*

◀ *Oryginalny Batmobil z „Batman Forever" na stoisku Acclaim.*

niezbyt dobrze wygląda sytuacja INFOGRAMES, który podobnie jak BRODERBUND zaczął się już bawić w wydawanie programów edukacyjnych. US GOLD stracił LUCASARTS, ale zyskał SANCTUARY WOODS oraz dywizje APOGEE, BETHESDA i 3D-REALMS. Bardzo rozwinął się MINDSCAPE – ma już CRYO, SSI, SIR-TECH, będzie też wydawał ostro atakujący z konwersjami systemów fabularnych na komputery GAMES WORKSHOP. W specjalnym wydaniu targowej gazety VIRGIN (w sprzedaży gier idzie ramię w ramię z ELECTRONIC ARTS) zamieścił dwustronicowe ogłoszeniu protestujące przeciw gloryfikacji przemocy i seksizmu w jej własnych grach – to taka niecodzienna forma reklamy. Osobą numer jeden na ECTS stał się poruszający się bez ochrony człowiek o majątku szacowanym na 5 mld dolarów i nazwisku Bill Gates. Byli

Chris Roberts (z prawej) namawiał Gulasha do napisania scenariusza do Wing Commander 5.

też: wiecznie zajęty rozmowami w prowizorycznym biurze ELECTRONIC ARTS Peter Molyneux, uśmiechnięty i zawsze na luzie Chris Roberts, odstawiony przez LUCASARTS na boczny tor Randy Komisar i reklamujący GRAND PRIX FORMULA TWO rajdowiec Damon Hill.

Niemal wszystkie ważniejsze gry miały osobne stanowiska, na których stał komputer z kompletną wersją lub demo. Przy większości prezentacji obecny był autor danej gry. Najtłoczniej było w dwupiętrowym budyneczku VIRGIN, gdzie szczególną sensację wzbudzała, tak jak pół roku wcześniej, kameralna salka, w której wyświetlano długie intro HEART OF DARKNESS. Wielkimi nieobecnymi targów były LANDS OF LORE 2, HARVESTER i CREATION, w przypadku dwóch pierwszych coś się ponoć popsuło w trakcie produkcji. Premierę oczekiwanego MAGIC THE GATHERING przesunięto na marzec 1996. Pojawiła się już PHANTASMAGORIA ze sterownikiem jak w NOCTROPOLIS, grafiką jak w 7TH GUEST; siedem kompaktów – każda płytka to jeden dzień w grze.

Firmy zgodnie zapewniały, że w kwietniu ponownie zjawią się w Londynie. A zatem i my tam pojedziemy, żeby znów rzetelnie opowiedzieć wam o najnowszych grach, jakimi wspólnie będziemy się bawić przez kolejne pół roku.

Relacja: Piotr Mańkowski
Zdjęcia: Waldemar Nowak

Dwadzieścia gwiazd ECTS-u

Do pierwszej części relacji z ECTS postanowiliśmy wybrać dwadzieścia najważniejszych naszym zdaniem gier, by móc powiedzieć o każdej z nich jak najwięcej. Przy doborze kierowaliśmy się trzema kryteriami: by były to gry pod pewnym względem niezwykłe, mające się ukazać jeszcze w 1995 r.; takie, o których jeszcze niewiele pisaliśmy oraz należące do różnych gatunków. Zobaczcie sami – prawie połowa poniższych tytułów to kontynuacje, całkiem lub tylko trochę różniące się od pierwowzorów. To wprost idealnie ilustruje obecne tendencje, o których nadmieniliśmy stronę wcześniej, w relacji z imprezy.

Za miesiąc napiszemy natomiast m.in. o kolejnej strategii AVALON HILL pod tytułem D-DAY, o RED GHOST z EMPIRE, o konkurencyjnych do FATAL RACING wyścigach SCREAMER i NEED FOR SPEED, DUKE NUKEM 3D kontra CYBERMAGE – oba potencjalnie lepsze od DOOM. Zajrzymy za kulisy produkcji superprzygodówki TOUCHE', gry pretendującej do sukcesji po SECRET OF MONKEY ISLAND. Powiemy prawie wszystko o STONEKEEP, opiszemy stworzony przez BETHESDA system 3D, przedstawimy REBEL ASSAULT 2 oraz nowy POLICE QUEST. Poza tym będą mini-wywiady z Frederickiem Raynalem (ALONE IN THE DARK, LBA), z autorem SIM ISLE Matthew Stibbe, a także Nicholasem Choukroun z CRYO. A zupełnie oprócz tego zapowiedzi kilkudziesięciu innych gier. Naprawdę jest na co czekać.

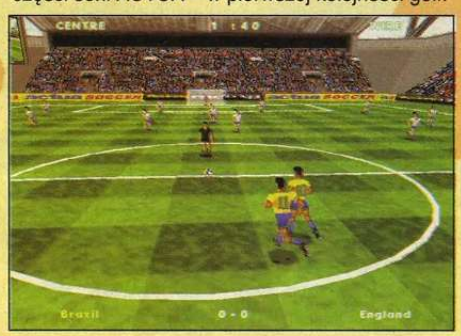
* FIRMA/PRZEWIDYWANA DATA WYDANIA GRY

ACTUA SOCCER

GREMLIN/PAŹDZIERNIK*

Kamera przemykająca między zawodnikami, okrążająca ich i wykonująca zbliżenia w ważnych momentach, ogromny ekran na trybunach, żywiołowe reakcje publiczności – wszystko to odnajdujemy w ACTUA SOCCER. GREMLIN kosztem ćwierć miliarda funtów stworzył Motion Analysis System, pomocny w robieniu gier nie tylko sportowych. Prawdziwi zawodnicy są filmowani (parady bramkarskie wykonywał sam Chris Woods), następnie programiści przetwarzają to na mocno uproszczone bitmapowe sylwetki, z zachowaniem jednak pełnej płynności ruchów.

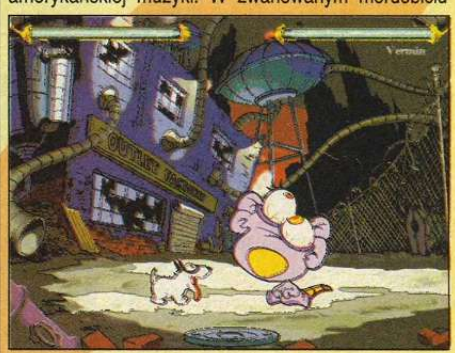
ACTUA SOCCER to rozgrywki narodowych reprezentacji, jedenastki wybiera się spośród 44 rzeczywistych zespołów. Powtórki będzie można oglądać przy dowolnym ustawieniu kamery, co wykluczy wątpliwości w stylu „był karny, czy nie?". Wydarzenia na stadionie relacjonuje komentator (4000 linijek tekstu do odczytania), w wersji angielskiej udało się znaleźć najbardziej popularną w UK osobowość, w przypadku polskiej byłyby z tym kłopoty. W przygotowaniu są już kolejne części serii ACTUA – w pierwszej kolejności golf.



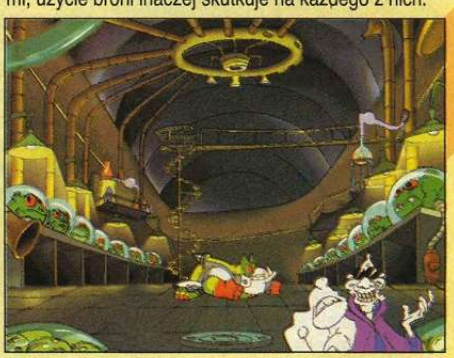
BATTLE BEAST

7TH LEVEL/WRZESIEŃ

Założony w 1993 r. 7TH LEVEL posiada w swoim składzie ludzi, którzy otarli się o wielki przemysł filmowy Hollywood. Przy najnowszych projektach współpracuje z firmą Disney, a także z Quincy Jonesem, który przygotowuje multimedialną kronikę początków amerykańskiej muzyki. W zwariowanym mordobiciu



pod Windows w rolach głównych występują ropuchy, psy, wilki i reszta menażerii. BATTLE BEAST zawiera znacznie więcej humoru niż BRUTAL: PAWS OF FURY, wszystkie postacie dysponują łącznie ponad stoma ciosami, gra zawiera cztery ukryte komnaty, po walce zawodnik wykonuje taniec zwycięstwa. Zwierzaki posługują się m.in. miotaczami ognia i zamrażaczami, użycie broni inaczej skutkuje na każdego z nich.



BEYOND SQUAD LEADER

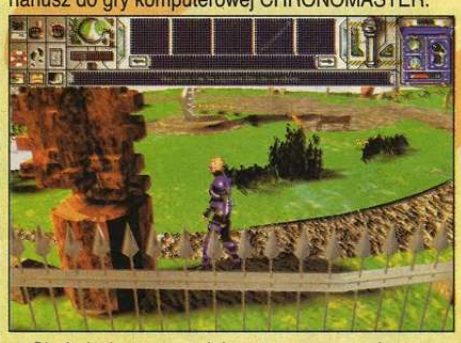
AVALON HILL/US GOLD/LISTOPAD

BEYOND SQUAD LEADER jest bodaj najbardziej oczekiwaną przez miłośników wojennej strategii grą. Program ma posiadać „inteligentne" algorytmy, wiernie odtwarzające rzeczywisty przebieg działań wojennych, np. w składających się z 2–5 ludzi oddziałach każdy żołnierz posiada własną osobowość i jego psychologiczny profil rzutuje na zachowanie całej grupy. Symulowane w czasie rzeczywistym działania wojenne mają miejsce w Normandii. Do wyboru wiele scenariuszy, a zależnie od zdolności swych oddziałów, będziesz mógł wybierać dodatkowe kampanie. AVALON HILL zapewnia o wydaniu wersji dyskietkowej, bo przecież nic bardziej nie drażni strategów niż filmiki i gadanina kosztem realistycznej rozgrywki.

CHRONOMASTER

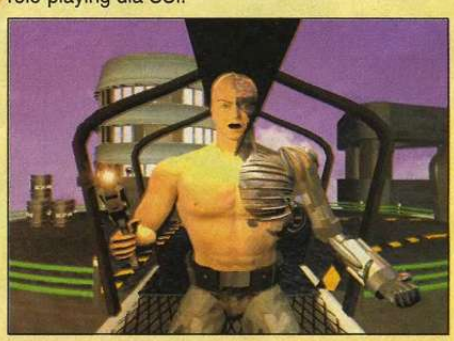
DREAMFORGE/US GOLD/LISTOPAD

Każdy czytający s-f i fantasy zetknął się z nazwiskiem Roger Zelazny. Ten urodzony w 1937 r. pisarz zdobył m.in. zaszczytne nagrody Hugo i Nebula. Choć znany jest głównie z 10-tomowego cyklu „Amber", wydawał także książki z akcją osadzoną w stechnicyzowanej przyszłości (np. „Dziś wybieramy twarze"). Kilka miesięcy temu nadeszła wiadomość o śmierci Zelaznego, zaś teraz dowiadujemy się, że jedną z ostatnich rzeczy jakie napisał, był scenariusz do gry komputerowej CHRONOMASTER.



Siedmiu korsarzy zdobywszy ogromną kasę postanawia uciec przed sprawiedliwością, tworząc odrębne wszechświaty. Technika poszła tak daleko, że możliwe stało się wykreowanie rzeczywistości z dowolnymi prawami fizyki. Po pewnym czasie okazuje się, że w równoległych wszechświatach zaczyna się nagły kolaps. By zbadać, kto lub co za tym stoi, przedstawiciele Old Terra wysyłają z misją głównego bohatera gry, specjalistę-fizyka Rene Korde.

CHRONOMASTER ma grafikę SVGA oraz ikonkowy sterownik. Zauważmy przy okazji, że DREAMFORGE wcześniej produkowała głównie role-playing dla SSI.



COMMAND&CONQUER

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN/WRZESIEŃ

Mówiąc krótko: COMMAND & CONQUER zrywa kask i zdziera włosy z piersi, zwłaszcza w trybie Multiplayer (do czterech graczy). Ów będący formalną kontynuacją DUNE 2 produkt jest już gotowy, pudełka z dwiema srebrnymi płytkami trafią do sklepów na całym świecie pod koniec września.

Brotherhood of Nod oraz Global Defence Initiative podjęły walkę o zdobycie kontroli nad planetą, na której odkryto pokłady minerału Tiberium. Idea jest prosta – budujemy wojenny kompleks, atakujemy bazę przeciwnika, pieniądze na sprzęt uzyskując poprzez wydobycie wyglądającego jak kryształy Tiberium. Misji jest osiemaście, pomiędzy każdą z nich oglądamy cudowne filmiki w SVGA; samo opanowanie technik przetwarzania wideo zajęło WESTWOOD około dwóch lat.

Sama gra jest w trybie VGA, gdyż jak zapewniał rzecznik prasowy firmy, w trybie podwyższonej rozdzielczości całość pracowała by zbyt wolno. Z występujących w grze pojazdów najbardziej użyteczne własności mają niewidzialne Stealth Tanks oraz lepsze niż w DUNE 2 Rocket Launchers, które jednak po wystrzeleniu dwóch rakiet stają się bezużyteczne, podobnie jak pozbawione amunicji helikoptery. Żniwiarki służą też do tratowania piechurów przeciwnika.

Zlikwidowano błędy DUNE 2, mianowicie jednostki nie utykają już pomiędzy zabudowaniami, przeciwnik zmienia taktykę, pozoruje atak, wycofuje się w przypadku poniesienia strat. Sterowanie jest łatwiejsze – jednym ruchem myszki można zaznaczyć kilka sąsiednich odziałów i skierować je do dowolnego punktu, albo zdefiniować klawisz i potem natychmiast za jego pośrednictwem odnajdować grupę. Dodatkowo grupy oddziałów można rozpraszać, nowością jest też, iż nie można omyłkowo ostrzelać własnych jednostek – co oczywiście odbiera realizm, ale zapobiega frustracji. Teren to już nie tylko pustynia i góry, ale także rzeki, mosty, zatoczki, wioski, drzewa. Powyższe cechy wzbogacają taktyczne planowanie kampanii. Po kilkugodzinnym testowaniu doszukaliśmy się jednej minimalnej usterki w tej rewelacyjnej grze – dwa pojazdy potrafią czasem zablokować się na moście.

Edward A. Del Castillo, twórca m.in. ścieżki dźwiękowej C&C oraz DUNE 2 powiedział nam, że rozpoczęto już produkcję C&C 2 i na 99% ukaże się polska wersja z oryginalnie nagranymi samplami. A tak nawiasem mówiąc, muzyka w C&C jest jeszcze lepsza niż w DUNE 2, kilkanaście kawałków ściśle związanych jest z bieżącą akcją, w trakcie ataku tony stają się niższe, muzyka pulsuje. Tak wciągającej gry już dawno nie było.

CRUSADER

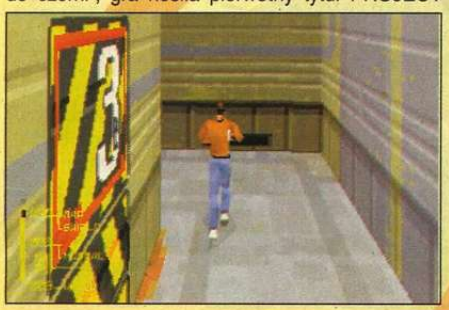
ORIGIN/ELECTRONIC ARTS/WRZESIEŃ

Izometryczny rzut na pole akcji, styl animowania postaci rodem z ULTIMA 8, to dziedzictwo wykorzystane w grze CRUSADER: NO REMORSE (czyli: bez wyrzutów sumienia). Jesteś ubranym we wspaniale maskujący czerwony kombinezon agentem, który ma infiltrować laboratoria i rafinerie przeciwnika, a wziąwszy to serio, przekształcać je w wielkie cmentarzyska. W grze zachwyca poziom detali, widać leżące na stołach przedmioty, perfekcyjnie zrobione zostały eksplozje. W ścianach po trafieniach pozostają dziury, po zniszczonych robotach pozostaje dymiący złom. Typowy fragment akcji wygląda tak, że trzeba się szybko wychylić zza węgła, otworzyć ogień (najlepiej w zbiornik z paliwem) i ponownie się schować. Przed każdą misją czeka długa i bogato animowana odprawa. Poza tym, jak niemal w każdej grze ORIGIN, pojawią się łamigłówki.

FADE TO BLACK

DELPHINE/ELECTRONIC ARTS/WRZESIEŃ

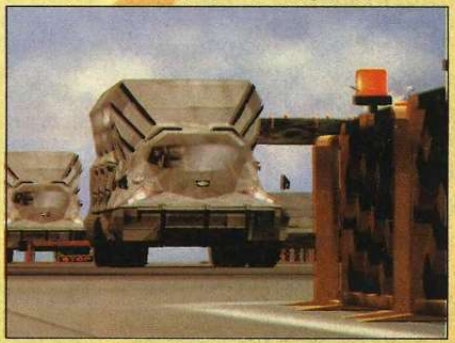
Conrad B. Hart trafił do celi w bazie obcych istot i musi się bronić, a że najlepszą obroną jest atak – chwyta za laser, ruszając na korytarz. FADE TO BLACK znaczy mniej więcej tyle co „ściemniać aż do czerni", gra nosiła pierwotny tytuł PROJECT MORPH. Strerowanie bohaterem odbywa się za pośrednictwem masy klawiszy i o ile system we FLASHBACK mógł być odrobinę uciążliwy, to teraz na oswojenie się z obsługą trzeba poświęcić naprawdę dużo czasu. Gra rozgrywa się we w pełni trójwymiarowym środowisku, kamera podąża za Conradem, w momencie obrotu bohatera czy klęknięcia automatycznie zmienia swą pozycję; czegoś takiego w grach bodaj jeszcze nie było. W grze dużo się strzela, likwiduje pola siłowe, odbezpiecza zamki szyfrowe. Oglądaliśmy ukończone już FADE TO BLACK na PlayStation oraz demo na PC i ta ostatnia wersja pracuje o wiele szybciej!



CYBERIA 2

XATRIX/VIRGIN/LISTOPAD

Bohater Zak Kingston żyje i ma się dobrze, po okresowej hibernacji staje na nogach i marzy mu się nowa zadyma, a nosić ona będzie nazwę CYBERIA 2: RESURRECTION. Szef XATRIX przechwala się: „Inni wydawcy ochoczo próbują teraz tworzyć projekty w stylu CYBERIA, lecz my dzięki RESURRECTION już znacznie wyżej podnieśliśmy poprzeczkę." Na razie pozostaje wierzyć zapowiedzi: postacie będą wyglądać znacznie bardziej realistycznie niż kukiełki z pierwszej części, zaistnieje możliwość ustawiania stopnia trudności, przeciwnicy atakować będą w losowych miejscach, żadne dwie rozgrywki nie będą identyczne i jeszcze kilka stron w tym duchu... poza tym firma przedstawiła screeny, a te trzeba przyznać – wyglądają nieźle.



ENTOMORPH

SSI/MINDSCAPE/PAŹDZIERNIK

To bardzo porządna gra, która sposobem widzenia akcji przypomina AL-QADIM. Oczywiście, możnaby się długo kłócić, czy formalnie jest to przygodówka czy RPG, ale uwierzmy SSI – ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL jest grą role-playing. Firma odeszła od systemu AD&D i stworzyła własny, nazwany World of Aden.

Prowincji Kyan zagraża mroczna plaga, mieszkańcy stopniowo zaczynają zmieniać się w ogromne owady. Nadszedł czas Darkfall i będziesz musiał zatrzymać epidemię. Korzystanie z inwentarza nie przerywa gry, walka z przeciwnikami jest banalna, bohaterka którą kierujemy nie posiada statystyk, może za to używać kilku różnych broni. Cieszą drobiazgi: po plażowym piasku pełzają kraby, rośliny chowają się, gdy się do nich zbliżamy. Grafikę podciągnięto do SVGA i wyposażono ENTOMORPH w liczne scenki przerywnikowe.

GABRIEL KNIGHT 2

J. JENSEN/SIERRA/GRUDZIEŃ

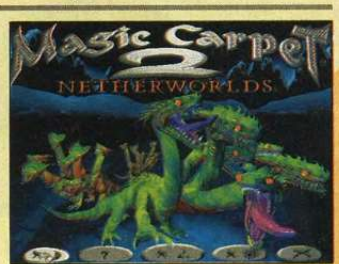
Jane Jensen zawsze marzyła o tym, by zostać pisarką. W ramach przymiarek do napisania czegoś prawdziwie literackiego przyjęła propozycję zrobienia scenariusza do GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS, która to gra na początku 1994 r. zdobyła zasłużoną popularność. I jak mówią „dalej samo poszło"; obecnie Jane napisała cały skrypt, a dodatkowo wyreżyserowała grę GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN. Historia dzieje się

w barokowych Niemczech. Gabriel przyjeżdża do Monachium, by odkryć przyczyny tajemniczej serii morderstw, które sądząc po okolicznościach ofiar, niekoniecznie muszą być dziełem człowieka. Przez akcję przewijać się będą motywy ostatniej opery mistrza Ryszarda Wagnera, „Czarny Wilk". Później wyjdzie na jaw, że korzenie wydarzeń sięgają połowy XVIII wieku.

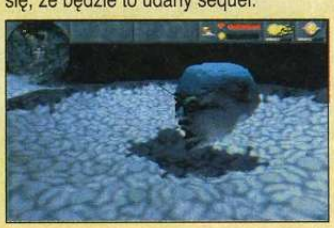
W GK2 czeka na zwiedzenie ponad 80 lokacji, SIERRA chwali się, iż łącznie gra składać się będzie z więcej niż 1000 screenów, licząc wszystkie zbliżenia dekoracji, różne rzuty kamery na to samo pomieszczenie, itd. Opowieść składa się z sześciu rozdziałów, u boku Gabriela zobaczymy znów skośnooką Grace. Gra działa pod DOS, posiada grafikę SVGA, wydana zostanie min. na pięciu CD. Stylem prezentacji przypomina PHANTASMAGORIA, ale niemal na pewno zachowa swój unikalny klimat.

MAGIC CARPET 2

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS/LISTOPAD



O ile HIDDEN WORLDS nikogo nie zaskoczył, o tyle MAGIC CARPET 2: THE NETHERWORLS robi wrażenie. Potwory są o niebo ładniejsze; pszczółki i gąsienice wykonane zostały od nowa, do tego mamy ogromne kraby, kamienne głowy, które atakują w momencie zbliżenia się, a także pełniące rolę mięsa armatniego owieczki. Po drugie, autor Glen Corpse (od którego nawiasem mówiąc na ECTS ciężko było się czegokolwiek dowiedzieć, gdyż facet lekko się jąka i co chwila zmienia temat) podrasował engine 3D tak, że program pracuje szybciej. Zmieniono system wybierania czarów, po wciśnięciu CTRL na dole ekranu pojawia się pasek z inkantacjami, nie trzeba więc tak jak poprzednio włączać równocześnie mapy, co przerywało akcję. Zawarto sporo nowych czarów, np. zrównujący z ziemią okolicę Whirlwind. Grę oczywiście w trakcie etapu można nagrywać na dysk. Część etapów rozgrywa się w ciemności i w momencie rzucania Fireball okolica na moment się rozświetla. Muzyka jest lepsza niż w części pierwszej. Wydaje się, że będzie to udany sequel.



FATAL RACING

GREMLIN/PAŹDZIERNIK

Najbardziej popularnymi wyścigami w londyńskich salonach gier jest DAYTONA USA, która jak na razie dostępna jest wyłącznie na SEGA Saturn. Na PC szykuje się tymczasem prawdziwa inwazja nowoczesnych wyścigów samochodowych. FATAL

RACING z GREMLIN ma być spadkobiercą STUNT CAR RACER. Wozy wykonują efektowne skoki na wybrzuszeniach toru, trzeba się troszczyć, by silnik nie zaczął dymić od zbyt forsownej jazdy. Do wyboru osiem samochodów, dla posiadaczy Pentium opcja SVGA. Kamery podążają za pędzącymi samochodami, bądź mogą być ustawione na każdym zakręcie i automatycznie się przełączać. Trasę oraz aktualną pozycję wozu widać w rogu ekranu, co jest użyteczne i jednocześnie nie odwraca uwagi od wydarzeń na torze. Jedną z mocniejszych cech FATAL RACING jest możliwość sieciowej jazdy aż w 16 osób.

HEROES OF MIGHT&MAGIC

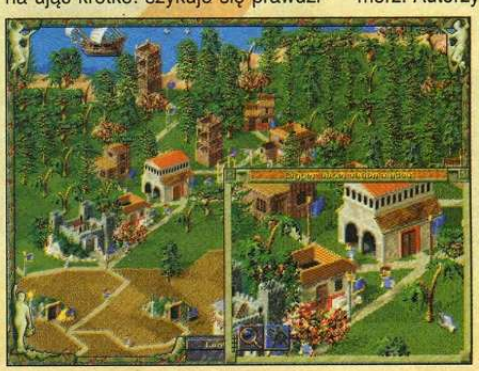
NEW WORLD COMPUTING/ US GOLD/LISTOPAD

NEW WORLD COMPUTING ma już na swoim koncie kilka części niskogatunkowej serii MIGHT & MAGIC, cieszyła zatem informacja, że ich kolejna produkcja ma być strategią – niestety „Bohaterowie Magii i Miecza" już od roku mają kłopoty z przebiciem sobie drogi na rynek. W grze liczyć się będą zarówno gospodarka posiadanymi dobrami jak również zdolności militarne. Każdy władca posiada możliwość wynajęcia herosów, którzy zajmą się kompletowaniem oddziałów i nie będzie im robić różnicy, czy wcielają w nie ludzi czy potwory. Zwraca uwagę arcystaranna grafika SVGA, podczas walki widać najmniejsze szczegóły w stylu płynącej z ran krwi. Ogólnie gra kojarzy się z MASTER OF MAGIC, z tym że powinno dać się w nią grać znacznie dłużej niż kilka godzin, jakie były potrzebne do skończenia produkcji MICROPROSE.

SETTLERS 2

BLUE BYTE/GRUDZIEŃ

Podtytuł drugiej części SETTLERS brzmi VENI, VIDI, VICI. Zaczyna się od tego, że statek Tortius wypływa na niezmierzony ocean i po wielu dniach sztormów i ulew ląduje w obcym świecie. Znajdujący się na pokładzie całkiem niespodziewanie stają się założycielami nowej cywilizacji. Prace nad SETTLERS 2 można ująć krótko: szykuje się prawdziwa rewelacja, kompletnie dystansująca część pierwszą. Na odkrycie czeka prehistoryczny świat, zapomniane kultury rozrzucone pośród mórz. Autorzy zapowiadają dziesiątki zróżnicowanych scenerii, łatwe reguły i jednocześnie przebogate warianty partii oraz możliwość zabawy we dwie osoby. Absolutne minimum sprzętowe to DX2/66 i 8 MB RAM. Program pracuje nawet w rozdzielczości 1280x1024, ale już w 640x480 zwala z nóg.



SHADOW WARRIOR

3D-REALMS I FORGMEN/ US GOLD/LISTOPAD

APOGEE SOFTWARE stworzyło grupę 3D-REALMS, która w założeniu ma się zajmować produkcją gier rozgrywających się w trójwymiarowym środowisku i to nie tylko rzeźni w stylu DOOM, bo również tytułów w stylu TERMINAL VELOCITY. Firma stworzyła nowy system nazwany Build 3D engine i na pierwszy ogień pójdzie gra SHADOW WARRIOR. Większość wydarzeń ma miejsce w świątyni wojowników ninja, broniami są głównie miecze samurajskie, shurikeny i kusze, nunczaka, nie

brakuje znacznie lepiej wymiatających zabawek, jakimi są trzymane w obu dłoniach uzi. W SHADOW WARRIOR można pływać, odtworzone wiernie ruchy powierzchni wody powodują, że łatwo się utopić. Interakcja z otoczeniem polega na możliwości burzenia ścian, otwierania przejść w pionie, zastawiania pu-

łapek na przeciwników. Z tej serii 3D-REALMS przygotowuje już kilka innych gier, o czym za miesiąc.

TOP GUN

SPECTRUM HOLOBYTE/ MICROPROSE/LISTOPAD

Już niedługo piloci nie ruszając się z fotela przed komputerem, wsiądą do kabiny należącego do U.S. Navy myśliwca F-14, dzięki grze TOP GUN: FIRE AT WILL. Paramount Pictures udzieliło MICROPROSE licencji na wykorzystanie symboli oraz urywków filmu „Top Gun", w rolę Mavericka wcieli się gracz, zaś je-

go przełożonym będzie aktor oryginalnie odtwarzający tę rolę w filmie. W grze ważne będą pozalotnicze układy, w trakcie rozmów podczas rozpraw i po nich będziesz mógł wiele zyskać lub stracić. W powietrzu najważniejsze będą potyczki, od razu więc zapomnijcie o skomplikowanych misjach taktycznych. Zabawę upiększa ścieżka dźwiękowa z filmu, idąc o zakład można przewidzieć, że intro rozpocznie się przy dźwiękach „Take my breath away". Następny symulator z MICROPROSE, 1942: EUROPEAN AIR WAR ukaże się dopiero w drugim kwartale przyszłego roku.

WING COMMANDER 4

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS/GRUDZIEŃ

Chris Roberts przyjechał na ECTS, by rozdawać uśmiechy i pozować do zdjęć, nie zamierzając zdradzać szczegółów dotyczących powstającej właśnie czwartej części WING COMMANDER, o podtytule THE PRICE OF FREEDOM. Jakościową zmianę koncepcji można streścić tak, że gracz zamiast występować jako samotny skaut, wybiera sobie konkretną rolę w dużych kampaniach. W symulatorze niewiele się zmieniło, natomiast sceny nie były już kręcone kamerą wideo, lecz zostały zarejestrowane na 35-milimetrowej taśmie filmowej. Polepsza to o całą klasę jakość materiału, jednocześnie powodując, że niemożliwe stało się wplecenie w scenerię renederowanych teł – byłoby po prostu widać triki, tak jak w sta-

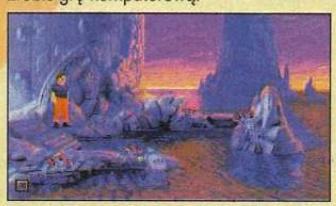
rych filmach s-f. Zbudowano więc rzeczywiste dekoracje, łącznie 38 scenerii – knajpy, sale odpraw, hangary. Oczywiście implikuje to fakt, że akcja scen niemal nie wyjdzie poza wnętrza. Łączny budżet WC4 sięgnie 9 mln dolarów, nie dziwi to aż tak bardzo wziąwszy pod uwagę, że WC w ciągu pół roku sprzedał się w nakładzie przekraczającym 500.000 kopii.

Przed kamerę zaproszono Marka Hamilla i Malcolma McDowella, pojawi się kilku nowych aktorów, zwłaszcza znana z amerykańskiej telewizji Holly Gagnier. Scenariusz napisali ludzie z Hollywood. Jeśli chodzi o fabułę, to wiadomo tylko tyle, że pułkownik Christopher Blair zostaje ponownie wezwany do służby, by udać się z ekspedycją na Pogranicze, gdzie wybuchła wojna.

THE DIG

LUCASARTS/VIRGIN/GRUDZIEŃ

THE DIG na pierwszy rzut oka nie wygląda wcale tak dobrze, jak go reklamowano. Efekty specjalne przygotowano jednak we współpracy z Industrial Light & Magic, która to firma stworzyła dinozaury z „Parku Jurajskiego" oraz pracowała nad kinowymi wersjami „Star Treka". Mający być pierwotnie częścią telewizyjnego serialu Amazing Stories scenariusz wyszedł spod ręki Stevena Spielberga (ponoć autor „Listy Schindlera" prywatnie bardzo lubi gry komputerowe i jako ochotnik uczestniczy w przedwydawniczym testowaniu wszystkich przygodówek LUCASARTS). Koszty zrealizowania dekoracji okazały się znacznie przewyższać budżet telewizji i stary kumpel Spielberga, George Lucas, zaproponował, by z THE DIG zrobić grę komputerową.



Akcja ma miejsce w bliżej niesprecyzowanej przyszłości, gdy Ziemi zaczyna zagrażać kolizja z dryfującym przez kosmos asteroidem. Wyrusza ku niemu trójosobowa ekspedycja, ostatnia nadzieja na powstrzymanie tragedii.

W składzie załogi są dowódca Boston Low, reporterka Maggie Robins oraz niemiecki geolog Ludger Brink. Na miejscu Ziemianie odnajdują ślady obcej cywilizacji, gdy nagle asteroid zmienia się w pojazd kosmiczny i zabiera całą trójkę do innego świata. Co tam napotkają i czy zdołają kiedykolwiek powrócić na staruszkę Ziemię, pozostaje pytaniami otwartymi. A przynajmiej takimi, na które LUCASARTS za żadne skarby nie udziela na razie odpowiedzi.

Sterownik został jeszcze bardziej uproszczony niż w FULL THROTTLE, wystarczy klikać na znajdowanych obiektach. Grafika VGA jest dość monotonna, akcję urozmaicają liczne scenki. No i postacie są bezbarwne, a przecież w starych grach LUCASARTS oprócz humoru mieliśmy zawsze ciekawych bohaterów. Z pewnością niemal skończona już wersja THE DIG, którą widzieliśmy na ECTS, nie kwalifikuje się do miana przygodówki wszechczasów, ani nawet roku 1995. I na koniec wiadomość, którą podajemy chyba jako pierwsi na świecie: Randy Komisar odszedł z firmy (szepnął nam na ucho „No LUCASARTS anymore!"), teraz pracuje dla CRYSTAL DYNAMICS.

WEREWOLF VS. COMANCHE

NOVALOGIC/WRZESIEŃ

W przypadku WEREWOLF VS. COMANCHE mamy sytuację ideowo podobną do Vidal Sassoon – dwa w jednym. W pudełku otrzymuje się dwa kompakty, na pierwszym symulator helikoptera Werewolf wraz z 30 misjami, zaś na drugim wersja 2.0 symulatora lub jak kto woli strzelaniny pod tytułem COMANCHE z 60 misjami. Dodatkowo jest 30 misji w trybie multiplayer. Grafika niestety prawie niepo-

prawiona od czasu poprzedniego wydania NOVALOGIC, akcja wlecze się nawet na Pentium. Próbują to zrekompensować nowinki: mgła, refleksy na powierzchni wody, półprzeźroczysty dym z trafionych jednostek. Wymogi czasów spowodowały, że co pewien czas ogląda się renderowane scenki w stylu COMANCHE CD. Lecz gra nie jest już takim wydarzeniem, jakim był prawie trzy lata temu COMANCHE.

WARHAMMER

GAMES WORKSHOP/ MINDSCAPE/PAŹDZIERNIK

Świat Warhammer to w dużym uproszczeniu średniowieczna sceneria, w której trwa odwieczna walka pomiędzy armiami Championów Chaosu a nacjami ludzi. Takie rasy jak orkowie czy gobliny stają naprzeciw zakutych w zbroje rycerzy. Grę WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT można uznać za wojenną strategię. Jako najemnik dowodzisz oddziałem, w miarę sukcesów militarnych zwiększając jego siłę, tworzysz własną armię spośród około 30 rodzajów istot. Podczas bitwy można dawać dowolne zbliżenia zmagających się oddziałów i obracać kamerę dookoła nich. Oprócz wroga występu-

ją też neutralni wieśniacy, których zachowanie może nieraz wpłynąć na przebieg bitw. Oddziały zdobywają doświadczenie, bedziesz mógł z innymi władcami zawierać sojusze i rozejmy. Magazyn fanów Warhammer, White Dwarf napisał: „MINDSCAPE udała się rzecz niemal niemożliwa, przenieśli Warhammer na komputer... i gra jest zabójcza".

Polscy twórcy gier nareszcie zaznaczyli swą obecność na targach ECTS, w osobach Adriana Chmielarza z METROPOLIS i Piotra Drapicha z UNION SYSTEMS. Obaj panowie zgodzili się uchylić rąbka tajemnicy i pokazać nam niektóre ze swych produktów, z którymi przyjechali na ECTS. Z dumą więc prezentujemy dokonania rodzimych firm, powtarzając zapewnienie, że mimo zapewnionego światowego sukcesu, nie zapomną o polskich graczach. Z braku miejsca nasz przegląd gier jest skrótowy, więcej informacji znajduje się na Cover Disku.

METROPOLIS

Błyskawicznie rozwijająca się METROPOLIS pracuje aktualnie nad pięcioma tytułami, wszystkie będą miały grafikę SVGA, posiadają niesamowite jak na polskie warunki renderowane animacje, bądź przerywniki jakości filmu rysunkowego.

Najciekawiej zapowiada się TOWER OF THE WORLD – pierwsza część zaplanowanej trylogii RPG, której autorem jest m.in. znany pisarz Wiktor Żwikiewicz. Gotowy jest scenariusz oraz szkie-

let gry, obecnie pracuje się nad grafiką i oprawą dźwiękową. TOWER OF THE WORLD będzie zupełną nowością na rynku RPG, ma szansę zrewolucjonizować ten gatunek wprowadzając zupełnie nowe elementy. Prace potrwają jeszcze kilka miesięcy, postaramy się informować na bieżąco o postępach.

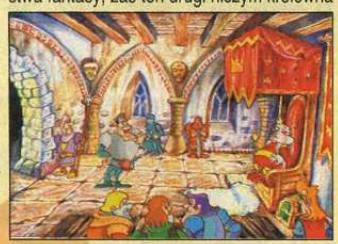
Monopol konsol na trójwymiarowe mordobicia przełamie gra o roboczym tytule HUMAN BLOOD, z udziałem robotów i lu-

dzi. METROPOLIS stworzyła szybki system 3D, mogący obsłużyć 4000 polygonów przy wyświetlaniu 40 klatek/sek. Całość działać będzie w znośnym tempie już na 486 DX/50, chociaż tryb SVGA wymaga Pentium. W grze pojawi się wiele efektów – refleksów światła, różnego rodzaju cieniowania i wygładzania, tekstur itp.

W drugim przygotowywanym mordobiciu, tym razem dwuwymiarowym, za to z digitalizowanymi postaciami, na ulicach miasta spotkamy zombie i inne nienaturalne towarzystwo. Gra przypominać będzie

TARGET RENEGADE XXI wieku – wędrówka w prawo przez kilkanaście etapów.

W komiksowej przygodówce znudzony swoim życiem książę oraz mieszkający wśród szarych bloków nieśmiały chłopak za pośrednictwem Vincenta Diabolo zamieniają swe życiorysy. Młody bohater trafia do królestwa fantasy, zaś ten drugi niczym królewna



Arabella ląduje w dużym mieście. Gra posiada cudowną grafikę i animację stworzoną przy udziale ludzi z wytwórni Disneya.

W strzelaninie AQUAFIGHT na eksplorację czeka podwodny świat, z wplecioną opowieścią o walce dwóch ras. Z ważniejszych cech warto wymienić morphing obcych oraz wprowadzającą w mroczny klimat ścieżkę dźwiękową. Wszystko oczywiście w SVGA, z długim renderowanym intro.

UNION SYSTEMS

Z ponad piętnastu projektów opracowywanych przez programistów i grafików UNION SYSTEMS, poznaliśmy na razie kilka najważniejszych, przygotowywanych do wydania w najbliższym czasie. Większość projektów przygotowywana jest na Amigę 1200, CD32 i PC CD.

CHESS THROUGH THE AGES to gra łącząca cechy dobrego symulatora szachowego o wielu opcjach dla początkujących z animowanymi wstawkami z walk fi-

gur. Do wyboru będzie kilka zestawów figur z różnych okresów historycznych, wraz z opcją przyszłościową, w której wykorzystano renderowane postacie z filmów s-f.

W najbliższym czasie ukaże się IN YOUR DREAMS na Amigę – gra zręcznościowo-przygodowa, zrealizowana w konwencji FLASHBACK. Akcja rozgrywa się we śnie, główny bohater zostaje wybrany przez bogów do walki z siłami zła.

Kolejna z DOOM'o-podobnych produkcji na Amigę – SWITCHWORLD ma zawierać jeszcze więcej potworów, broni, różnorodnych skrytek itp. Autorzy obiecują, że gra nie dość, że bardzo duża, będzie szybka.

Kajko i Kokosz ... już na PC !!!

rys. J. Christa

wymagania sprzętowe: MS-DOS, procesor 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB lub GUS, myszka.

Grę **KAJKO I KOKOSZ** można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki.
Cena gry w wersji PC – 49,50 zł.
W cenę wliczony jest podatek VAT i koszty przesyłki.
Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera prosimy przesyłać na nasz adres:

Seven Stars
ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (058) 470-280, 470-258

rys. J. Christa

Seven Stars

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Redakcja w Internecie

Nadchodzi XXI wiek, era globalnej wioski, społeczeństw informatycznych, wirtualnych przyjemności i elektronicznych cudów. Postanowiliśmy i my się przyłączyć do ogólnego szału, którym jest Internet – ogólnoświatowa sieć, w której uczestniczy 25 milionów użytkowników. Od dzisiaj jesteśmy częścią tej rodziny.

Każdy, kto ma dostęp do Internetu, może przesłać do nas list i oczywiście otrzymać odpowiedź. Wystarczy mieć komputer z modemem i wykupiony dostęp u jednego z dostarczycieli Internetu. Taka możliwość istnieje też na większości uczelni, ośrodków naukowych, a dzięki akcji „Internet dla szkół" – także w niektórych liceach. Można też skorzystać z niekomercyjnej sieci Fido, za pośrednictwem której wiadomość, jeśli odpowiednio zaadresowana, jest automatycznie przekazywana do sieci Internet.

Więcej napiszemy o tym w najbliższych numerach, jeżeli oczywiście wyrazicie zainteresowanie.

Nasz adres:
secserv@polbox.com.pl

Dostęp jest możliwy również z poziomu sieci Fido, po zalogowaniu się do dowolnego BBS-u z konferencją Polecho, wysyłając list do użytkownika: secserv, pod adres FidoNet: 2:480/35.

Zapraszamy wszystkich do korespondencji. Pisać można o wszystkim i do wszystkich – zarówno do konkretnych działów pisma jak i do poszczególnych autorów. Prosimy tylko o zaznaczenie tego w nagłówku (temacie) listu. Wystarczy podać nazwę działu (np. TNT, HELP, SAVEGAMER) lub pseudonim autora.

Odpowiadać będziemy na wszystkie listy, choć nie zawsze natychmiast. Listy do poszczególnych działów, a szczególnie do niektórych autorów, będą musiały czasem kilka dni poczekać. Aby nie dezorganizować pracy redakcyjnej będziemy je zbierać i odpowiadać hurtem.

Od waszego zainteresowania i aktywności uzależniamy nasze dalsze kroki w Internecie. Może to być własna strona WWW, aktywna obecność na listach dyskusyjnych, newsach. Być może potrzebna stanie się własna lista dyskusyjna? To jednak przyszłość, na razie czekamy na listy.

W NUMERZE

SUPER SUPERY ..... str. 12

INTEL OUTSIDE 2 ..... str. 12

MOJE BOJE ..... str. 16

KUPONY POCZTOWE ..... str. 51

SAVEGAMER ..... str. 52

TIPS'n'TRICKS ..... str. 54

Nie wrócą już stare, dobre czasy, gdy każda nowa gra chwytała za serce i nie pozwalała zasnąć. Teraz jest era multimediów, interaktywnych knotów, kilkukompaktowych bzdetów, megabajtów śmieci, które żyją ledwie kilka godzin. Nadchodzą czasy, w których gry staną się jak życie, a życie będzie grą. To ostatnie chwile, by przypomnieć sobie te stare, dobre tytuły, od których wszystko się zaczęło, do których ciągle wracają nowe pokolenia graczy. To dlatego w numerze znalazło się kilka gier tak starych, że już dawno pokrytych kurzem. Przypomnamy je na wasze usilne prośby.

KAJKO I KOKOSZ

Informujemy zainteresowanych, że problemy z rękawicą siły powinny być zgłaszane do producenta – SEVEN STARS. Firma zobowiązała się do wymiany wadliwych egzemplarzy na prawidłowo działające.

rys. Michał Śledziński

super

SUPERY

Uwaga, uwaga, uprasza się podróżnych i czytających Supery o odpuszczenie sobie superowania na temat:

a) rozwinięć nazwy KGB i SS (ponieważ powtarzacie się – na „K" to wszyscy wiedzą, na „G" to też wszyscy wiedzą, a na „B" najpopularniejsze to „Basia" i „Babcia" nawet nie chce się tego czytać),

b) zasypywania mnie kiepskimi przekrętami (lepiej wymyślić jeden a dobry, niż sto miernot).

W zamian proponuję przysyłanie wycinków z prasy, w której to różni pseudo-specjaliści wypisują takie bzdury, że włos nie tylko się na głowie jeży ale nawet wypada!

Na dobry początek zacytuję coś z pamięci z jednego z wysokonakładowych dzienników: „...na giełdzie dostępne są pirackie CD–ROMy, nagrane z charakterystycznym szumem...". Panie redaktorze, szumi to chyba Panu w głowie po wczorajszej libacji!

Wasz Pegaz Ass

– początki – A wszystko zaczęło się od tego, jak Małgosia spaliła Babę Jagę i Pedro został prezydentem;

– mądrości ludowe – Skąd widać całą ziemię? Ze szczytu doniczki;

– mega głupoty – Basta, rzekła żaba do wdmuchującego przez słomkę do jej odbytu milusińskiego Krzysia, po czym uleciała w przestrzeń napędzana siłą pachnących spleśniałym czosnkiem i przeterminowanym masłem orzechowym wyziewów Krzysia; Janie! Hrabia ma chrypkę, ukręć mu jajko! Auuu!!!; Małgosia szła przez las, zachciało jej się siusiu, więc poszła za krzaczek, tam spotkała niedźwiedzia i przy okazji zrobiła kupę; Chcę jej! Chcę, by była blisko i zawsze przygotowana na moje humory. Chcę jej ciała, dotyku. Chcę złapać ją w swoje ramiona, jak rybak łapie w sieć swoje śledzie. Chcę muskać jej gładką powierzchnię, cieszyć się jej głosem, miłymi słówkami; która pozwoliłaby zapomnieć o szarości dnia powszedniego. Chcę patrzeć na jej popisy, jej namiętności. Tak, to ona: moja Amiga!!!;

– varia – Lejąc z wiatrem idziesz na łatwiznę; Wśród chorób zawodowych wyróżniamy: pylicę i rzeżączkę; Ja was tu wszystkich spalę – dziewczynka z zapałkami; Mój kolega mieszka na wsi i ma seks szopę; 997 – najlepsze party line po polsku; Miłość jest ślepa powiedział Steve Wonder; Nasz kościec wypełniony jest szpinakiem; Powiedz coś jeszcze, bo się krzywo oplułeś; ZCHN – Główny Urząd Demoralizacji i Palenia Na Stosie; Pijcie piwo, jedzcie śledzie, wyglądajcie jak niedźwiedzie!; Stokrotka – Niewyżyta panienka; Erotuman – ogłupiony przez panienki; Światowiec po śmierci staje się zaświatowcem; Nie dostaniesz ani kropelki – Ania Kropelka; Jako wysokozorganizowana forma białkowa, która uzyskała pełną pionizację ciała, zwracam się z konkretną sprawą do Waszej Hiperwysokości...; Zrobić mu kaszanę Vulcanem, to jak dwa palce obessać; Zwalczaj przeludnienie – zabijaj bociany; Po odejściu od ołtarza reklamacji nie uznajemy; Palenie albo zdrowie – wyrób należy do Ciebie. Minister Zdrowia, Szczęścia i Pomyślności; Uczyć się – Lenin, Lenić się – Uczeń; Rosjanie –NIE! Rosjanki – TAK!; W Hiroszimie okazało się, że cień człowieka może przeżyć człowieka; Samobójstwo to doniosły eksperyment o nieujawnionym rezultacie; Rolniku – myj jaja przed skupem; Jeśli psujesz coś dostatecznie długo, na pewno ci się uda; Nie rób nic na siłę, weź większy młotek; Kilka tygodni wcześniej jeden młody o mało się nam nie zabił gdy obudzili go w środku nocy, a ten ze złej strony zeskoczył z łóżka i zamiast na podłogę, wyskoczył z okna z pierwszego piętra. Śmierć czai się wszędzie!; Kiedy wszystko inne zawiedzie, przeczytaj instrukcję; Za co Kain zabił Abla? Za to, że kolejkę wstrzymywał; Poznałem wczoraj swoich rodziców – świetni faceci; Na granicy rosyjsko-chińskiej doszło do incydentu, po stronie rosyjskiej zginęło 5 żołnierzy, a po chińskiej 5 hektarów; Gdyby nie było wody, ludzie nie nauczyliby się pływać i wszyscy by utonęli; Stanisław August Poniatowski został królem Polski podczas erekcji; Jagiełło miał z Sońką tylko 4 synów, ponieważ możnowładcy odmówili mu poparcia; Dulska była przerażona, gdy dowiedziała się, że Zbyszek jest w ciąży z Hanką; Wapno nieźle goni mnie do nauki, ale nieźle się opieram; Lubię dzieci, stwierdził kanibal; „Latarnik" opisuje dzieje męskiej prostytutki; Twórcy Tajemnicy Statuetki milczeli przez rok. Teraz znów mogą mówić dzięki Panadolowi Extra; Chrzanię klatkę – kanarek; Miałem kiedyś białą myszkę, ale w końcu mi padła. Czy to oznacza, że mam teraz Mouse Pad?; PKP – Piwo Kuflowe Pasteryzowane; Jak pracuje ślepy gwałciciel? Metodą na chybił–trafił!; Dlaczego kogut nie ma rąk? Bo kura nie ma majtek!; Śnieg! – Krzyknął Yeti i poszedł jeździć na saniach; Ma pan bilet? Nie, ale dobrze z bańki walę! Przepraszam...; Kiedy dziewczę jest elektrownią? Jak ma kilo waty!; Dlaczego błona nie odrasta? Bo nie ma na to czasu; O! Ładny książ ma pierścionek! A kolczyki też?; Pijany żyje krócej, ale widzi dwa razy więcej; Siała baba mak, bo lubiła ciszę; Leci wróbel nad stodołą i myśli – po co mi lodówka, jak nie umiem gwizdać; Gdyby PC nie skakał, to by mu dysk nie wypadł; See ya, jak mówią w Abchazji; Bo radośniej jest dziewuchom, kiedy mają w CHIP'ie sucho;

– o niczym (tekst wygląda na stylizowany pod Mieczysława Wachowskiego):

Obiektywnie rzecz biorąc, z perspektywy kosmopolitycznego, niekonwencjonalnego, pseudoneopozytywistycznego, globalnego punktu widzenia na punkt patrzenia, realnie myśląc, intensywnie patrząc tolerancyjnym okiem astrologa, z punktu wiszenia na punkt spadania, konsekwencją niemoralnej polemizacji jest wniosek, że konsolidując gdybanie dlatego, że ponieważ szkodliwym jest również wpływ kumulującego słońca na skład chemiczny dwuwodorofosforanu siarki w pocie chińskich kolarzy. Reasumując, uwzględniając naturalne nawożenie dochodzimy do wniosku, że szkodliwym jest również wpływ drugiego księżyca Marsa na rozmnażanie orangutanów w ogrodzie zoologicznym w Jayapura na Nowej Gwinei. Pragnę jeszcze nadmienić, że w przededniu zaćmienia słońca na Wenus, irracjonalistyczny wpływ na mistycyzm orientalizmu impedancji falowej przewodu długiego w czwórniku równoległym prądu trójfazowego ma szkodliwe działanie na miesiączkowanie mrówek. Kompilując, można jednak stanowczo zanegować insynuacje jakoby kod źródłowy przerwań niemaskowalnych ukrytych plików systemu operacyjnego, wpływał ujemnie na na zespół redakcyjny KGB.

INTEL OUTSIDE 2

W dniach 29-30 sierpnia 1995 r. odbywało się w warszawskim klubie STODOŁA party INTEL OUTSIDE 2. Oto krótka relacja i wywiad z jednym z organizatorów, MR. ROOTEM.

SS: Witaj Root. To już drugi INTEL OUTSIDE...

MrR: Cześć!. Faktycznie po raz drugi mieliśmy szansę zorganizować tak duże party.

SS: No i jak?

MrR: Przyjechało ponad 1000 osób! Jesteśmy szczęśliwi, że polska scena rozrasta się! Nie byliśmy przygotowani na przyjęcie aż tak szerokiego grona, spodziewaliśmy się ok. 700 osób. W związku z tym wszystko się przesunęło i np. DEMO COMPO zakończyło się o 6 rano. Do MUSIC COMPO dostaliśmy aż 110 modułów!

SS: A jak z częścią rozrywkową?

MrR: Wiesz, goście nie płacą iluśtam tysięcy złotych aby się nudzić, dlatego staramy się o zapewnienie godziwej rozrywki. Powiem nawet, że bardziej stawiamy na zabawę związaną z party. Dlatego było dużo fajnych FAN COMPO – staraliśmy się by były inne niż w zeszłym roku – np. quiz, przeciąganie liny całymi grupami, dance compo czy też udawanie głupa. Był też koncert grup Jamrose i Daniela, którzy swoją muzykę tworzą opierając się właśnie na Amigach. Była impreza techno prowadzona m.in. przez D.J. Kolę z warszawskiego klubu Hybrydy no i ciebie Gulash, he, he. Na sam koniec był Strip-Tease w wykonaniu pulchnej blondyny!!!

SS: Tak, ale ona była kiepska w porównaniu z Giną rok wcześniej...

MrR: Wybacz, ale osoba, która załatwiała wcześniej ten numer, nawaliła. Musieliśmy zorganizować to osobiście w ciągu pół godziny, dzwoniąc po agencjach.

SS: Dobra, dajmy spokój. Jak oceniasz poziom produkcji w kalejdoskopie minionego roku?

MrR: Oooo, tutaj widzę znaczną poprawę! Z 20 demek uruchomiło się 16, zaś o 6-ciu z nich można śmiało powiedzieć, że są na światowym poziomie. Zresztą pokazało to głosowanie, ponieważ wystąpiły bardzo niskie różnice w głosach. Jeśli chodzi o moduły, to staraliśmy się wybierać te, które wnoszą coś nowego do tematu. Profesjonaliści, którzy nie przeszli selekcji przyjęli to z godnością – pozdrowienia! Poza kilkoma perełkami – nic nowego czyli techno, funk etc.

SS: Jak zachowywała się amigowska wspólnota?

MrR: Staraliśmy się zapewnić dobrą ochronę i w tym przypadku klub STODOŁA stanął na wysokości zadania. Tylko 13 połamanych krzeseł i jedna zbita szyba to niewiele jak na tysiąc osób.

SS: Po raz kolejny jesteś odpowiedzialny za MANGA ROOM...

MrR: Tak, czy wiesz, że sporo ludzi nawet nie związanych z komputerami przyjechało na party aby pooglądać sobie mangowe filmy? Napisz coś o tym, może niektórych to zainteresuje.

SS: OK, napiszę szerzej za miesiąc. Teraz pytanie, które stawia wielu ludzi: czy zarabia się na organizowaniu party?

MrR: W tym roku nie udało nam się pozyskać sponsorów, więc wszystko musieliśmy pokrywać z pieniędzy płaconych za bilety. Także za szkody, big screen, nagłośnienie etc. płaciliśmy z tych pieniędzy, więc praktycznie wyszliśmy na zero.

SS: Jakie plany na przyszły rok? Czy będzie INTEL OUTSIDE 3?

MrR: Z całą pewnością! Postaramy się też aby to było party multikomputerowe czyli AMIGA, PECET i C64! Pomyślimy też o wynajęciu większej sali (może TORWAR). Na pewno w związku z tym będzie dłuższe (3 dni). Trochę zawiedliśmy organizacyjnie, ale nawet goście z zachodu pisali pochlebne recenzje, więc nie mogło być źle. Ogólnie zaś tym, którzy byli pierwszy raz, bardzo się podobało. Starych wyjadaczy przepraszamy za te parę zgrzytów i postaramy się poprawić w przyszłości.

SS: Dzięki za rozmowę, na razie, Root!

MrR: I ja ci dziękuję Gulash, do zobaczenia wkrótce. Jeszcze raz dziękuję wszystkim za przybycie!

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 22-64-76

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

LANSER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

TECHLAND
Parczew 105
63-405 **Sieroszewice**
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 **Warszawa**
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 **Warszawa**
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu 9^{00} – 17^{00}

Sklep firmowy (otwarty od 13.X.95):
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. 9^{00} – 20^{00}
Sobota-Niedziela w godz. 10^{00} – 16^{00}

fragment naszej oferty

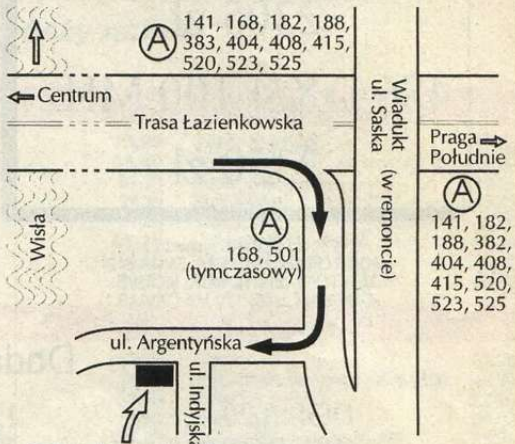
GRY:	
5ft Ten Pak Vol. #3 (10xCD)	146
Battle Beast	179
Battle Isle 2	119
Crime Patrol (polska instr.)	~~129~~ 99
Crime Patrol 2:Drug Wars (polska instr.)	~~129~~ 99
Command & Conquer	wkrótce
Cyberwar (4xCD)	169
Descent (polska instr.)	129
Dr. Drago MadCap Chase + game pad	129
Dungeon Master 2 (w sprzedaży od 13.X)	139
Flight Unlimited	179
Full Throttle	179
FX Fighter	169
Jagged Alliance	179
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instr.+plakat)	99
Last Dynasty (2xCD)	169
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instr.)	59
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instr.)	69
Mega Pak vol. 3 (12xCD!)	149
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (7xCD)	199
Space Pirates (polska instr.)	~~129~~ 99
Titan's Legacy (2xCD)	95
Top 10 Pak (10xCD)	183
Under a Killing Moon (4xCD)	159
Virtual Pool	159
WarCraft Orcs & Humans	159
Who shoot Johnny Rock? (pl. instr.)	69
PROGRAMY:	
Astronomical Explorations	93
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: History of the World	189
DK: Incredible Cross-Sections Stowaway!	139
DK: My First Incredible, Amazing Dict.	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus+ Pro. Pack (produkt polski)	498
Fellini	93
Gospels	129
Media Euro (produkt polski)	199
MS Cinemania 1994	111
MS Cinemania 1995	195
MS Explorapedia	195
MS Magic School Bus	195
Voyage in Egypt	129
Voyage through Italy	129

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas program.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

... Perfect General II 119 zł
...Dr Drago + pad 129 zł
...Flight Unlimited 179 zł
... Full Throttle 179 zł
...Phantasmagoria 199 zł
...już są!

Wyłączny dystrybutor

AMERICAN LASER GAMES, INC
QQP QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS

Autoryzowany dystrybutor

Blue Byte
DK Dorling Kindersley
Interplay

SONIC

SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60
Tu dzwonić

Wszystkie ceny zawierają VAT

Na zestawy udzielamy 12 miesięcznej gwarancji PLUS
12 miesięcznego BEZPŁATNEGO serwisu pogwarancyjnego.

486 DX/2 66 MHz
2305 zł
486 DX/4 100 MHz
2350 zł

W skład zestawu wchodzi :
MONITOR LR, FDD 1.44, SVGA 512
MULTI I/O, MINITOWER, MOUSE
4 MB RAM, HDD 170 MB CAVIAR

Tak czytać

RATY

PENTIUM 66 MHz
3496 zł
PENTIUM 90 MHz
3918 zł

W skład zestawu wchodzi :
MONITOR LR, FDD 1.44, SVGA PCI 1 MB
MULTI I/O, MINITOWER, MOUSE
8 MB RAM, HDD 170 MB CAVIAR

Dodatkowe wyposażenie.

DOS 6.20	120 zł	GŁOŚNIKI 2 x 25 W	115 zł
WINDOWS 3.11	140 zł	CD ROM SONY 2 x SPEED	352 zł
SOUND BLASTER 16	240 zł	CD ROM MITSUMI 4 x SPEED	548 zł

Do każdego zestawu z CD ROM dodajemy 1 płytę z grami gratis!!!

SONIC - CZY CZUJESZ TE CENY ?

CMR DIGITAL

Nasz adres

Warszawa
Al. Jerozolimskie 2
tel. (0-22) 27-87-73

SALON SPRZEDAŻY GIER KOMPUTEROWYCH

Największy wybór gier na CD-ROM i CD32
Najnowsze hity światowego przemysłu gier
Kompletna oferta polskich dystrybutorów na PC, Amigę, Commodore

W pełni profesjonalna obsługa – wybierze, doradzi, pokaże jak zainstalować.

Obniżki cen do 40%

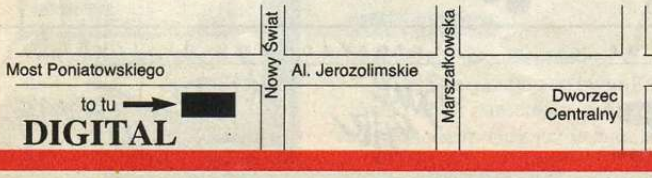
a także: głośniki, myszki, joysticki, dyskietki

CENY JAK NA GIEŁDACH

Działamy:
poniedziałek–piątek 8–21
sobota 8–20
niedziela 10–17

Zapraszamy!!!

CD-ROM
CD32 JAGUAR
PREZENTACJE
NA MIEJSCU



CD-ROM GRY

IMB PC CD-ROM, AMIGA CD32, CDTV

CLOCK BIURO HANDLOWE: WARSZAWA 01-856 ul. Perzyńskiego 13/12
tel/fax (022) 35-42-65 CZYNNE: PON-PN. 8.00-16.00
Giełda przy ul. Grzybowskiej sektor 79,28
Zaprasza od 1-go października do nowootwartego sklepu
w D.H. JUPITER CENTRUM w Warszawie ul. Towarowa (róg Pańskiej)

IBM GRY CD-ROM

10 PAK VOL.3	145 zł	10CD
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100 zł	B,P
ALONE IN THE DARK	44 zł	B,P
ALONE IN THE DARK II	73 zł	B,P
ALONE IN THE DARK III	97 zł	B,P
ARMORED FIST	81 zł	B,P
BC'RACER	61 zł	B,P
BIG RED ADVENTURE	71 zł	B,P
BIOFORGE	110 zł	B,P
BLOODWINGS	**157 zł**	**B**
BUREAU 13	85 zł	B,P
COMANCHE	91 zł	B,P
COMMANDER BLOOD	82 zł	
CRIME PATROL	99 zł	B
CRITICAL PATH	30 zł	B
CYBERIA	129 zł	B
CYBERWAR	169 zł	4CD,B
CYCLEMANIA	188 zł	B
CYCLONES	94 zł	
DARK FORCES	183 zł	B
DEATHDAY	54 zł	B
DISCWORLD	104 zł	B,P
DOWN PATROL	101 zł	B,P
DRAGON LORE	85 zł	2CD
DRUG WARS	99 zł	B,P
ECSTATICA	79 zł	B,P
F-14	159 zł	B,P
FIFA	73 zł	B,P
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	91 zł	B,P
FLIGHT UNLIMITED	**183 zł**	**B,P**
FULL THROTTLE	**183 zł**	**B,P**
FX FIGHTER	169 zł	B
GUILTY	85 zł	B,P
HELL	104 zł	B,P
HI-OCTANE	134 zł	B,P
KING'S TABLE	66 zł	B,P
KLIK & PLAY (wersja PL)	110 zł	B,P
LITIL DIVIL	70 zł	B,P
LITTLE BIG ADVENTURE	104 zł	B,P
LOST EDEN	159 zł	B
LOST IN TIME I & 2	70 zł	
MAD DOG I	59 zł	
MAD DOG II	69 zł	
MAGIC CARPET	110 zł	B,P
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	67 zł	B,P
MEGA PACK 2	165 zł	11CD
MEGA PACK 3	**150 zł**	**12CD,B**
MEGARACE	46 zł	B
MENZOBERRANZAN	98 zł	
MORTAL KOMBAT II	158 zł	B,P
NBA LIVE 95	85 zł	B,P
NHL HOCKEY '95	73 zł	B,P
NOCTROPOLICE	79 zł	B,P
NOVASTORM	70 zł	B,P
PANZER GENERAL	82 zł	
PERECT GENERAL II	119 zł	B
PERFECT GOLF	**101 zł**	**B,P**
PYROTECHNICA	91 zł	B,P
QUANTUM GATE	30 zł	
QUARANTIME	79 zł	B,P
RALLY CHAMPIONSHIPS	67 zł	B,P
RETRIBUTION	**91 zł**	**B,P**
RAVENLOFT	97 zł	
RISE OF THE ROBOTS	109 zł	
SLIPSTREAM 5000	86 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	79 zł	B,P
STAR TREK	158 zł	B,P
STRIP POKER PRO	136 zł	B,P
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	**97 zł**	**B,P**
THE CIVIL WAR	**101 zł**	**B,P**
THE LAST BOUNTY HUNTER	99 zł	B,P
THE LAST DYNASTY	169 zł	B
THE SCOTTISH OPEN	71 zł	B,P
UNDER A KILLING MOON	159 zł	B
US NAVY FIGHTERS	104 zł	B,P
VIRTUAL CHESS	136 zł	B,P
VIRTUAL POOL	158 zł	B
WHIZZ	39 zł	B,P
WHO SHOT JOHNY ROCK	65 zł	B,P
WING COMMANDER 3	183 zł	B,P
WINGS OF GLORY	104 zł	B,P
WOLFPACK	81 zł	B,P
ZOOL 2	50 zł	B,P

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	25 zł	
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	84 zł	B,P
ALL TERRAIN RACING	74 zł	B,P
ARABIAN NIGHTS	51 zł	P
ARCADE POOL	53 zł	B,P
BANSHEE	54 zł	P
BATTLE CHESS	54 zł	
BATTLETOADS	25 zł	
BEAVERS	60 zł	
BENEFACTOR	60 zł	B
BRIAN THE LION	45 zł	B
BRUTAL FOOTBALL	46 zł	P
BUMP N BURN	83 zł	
CANNON FODDER	90 zł	B
CASTLES II	60 zł	
CHAMBERS OF SHAOLIN	70 zł	
CHUCK ROCK	30 zł	
CHUCK ROCK 2	30 zł	
CLOCKWISER	83 zł	B
D/GENERATION	25 zł	
DANGEROUS STREETS	46 zł	
DARKSEED	109 zł	
DEATH MASK	133 zł	B
DEEP CORE	44 zł	
DEFENDER OF THE CROWN II	70 zł	
DENNIS	58 zł	B
DISPOSABLE HERO	44 zł	
DRAGONSTONE	58 zł	P
FIEDLS OF GLORY	74 zł	B
FIRE & ICE	60 zł	
FIRE FORCE	44 zł	
FLINK	83 zł	
FLY HARDER	51 zł	P
FURY OF THE FURRIES	25 zł	
GLOBAL EFFECT	41 zł	
GLOOM	**73 zł**	**P**
GUARDIAN	46 zł	P
GUNSHIP 2000	140 zł	B
HEIMDALL 2	58 zł	P
HUMANS 1&2	70 zł	B
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69 zł	B
INTERNATIONAL KARATE	72 zł	
JAMES POND 2	30 zł	
JAMES POND 3	57 zł	B
JETSTRIKE	67 zł	
JOHN BARNES	54 zł	P
JUNGLE STRIKE	90 zł	B
KID CHAOS	58 zł	B
KINGPIN	51 zł	B,P
LABIRYNT OF TIME	116 zł	B
LAMBORGHINI	40 zł	
LAST NINJA 3	60 zł	
LEMMINGS	60 zł	B
LIBERATION	50 zł	
LITIL DIVIL	136 zł	B
LOST VIKINGS	55 zł	
LOTUS TRILOGY	92 zł	
MANCHESTER UNITED	83 zł	B
MARVINS MARVELLOUS	60 zł	B
MEAN ARENAS	50 zł	
MICROCOSM	70 zł	B
MORPH	31 zł	
MYTH	60 zł	
NAUGHTY ONES	60 zł	B
NICK FALDO GOLF	83 zł	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	79 zł	
OUT TO LUNCH	25 zł	
OVERKILL & LUNARC	25 zł	
PGA EUROPEAN TOUR	120 zł	B
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER	53 zł	
PIRATES GOLD	115 zł	
POWER GAMES	41 zł	
POWER PINBALL	50 zł	
PREMIERE	25 zł	
PROJECT-X F17	102 zł	
QUIK THE THUNDER RABBIT	30 zł	
QWAK/ALIEN BREAD	75 zł	
RISE OF THE ROBOTS	98 zł	B,P
ROAD KILL	51 zł	P
SABRE TEAM	63 zł	B,P
SENSIBLE SOCCER	52 zł	
SHADOW FIGHTER	124 zł	
SIMON THE SORCERER	83 zł	
SKELETON KREW	52 zł	P
SLEEPWALKER	58 zł	B
SOCCER KID	63 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	58 zł	B,P
SPEEDBALL 2	86 zł	
STRIKER	55 zł	
STRIPPOT	126 zł	B
SUBWAR 2050	95 zł	B
SUMMER OLYMPIX	46 zł	
SUPER FROG	39 zł	B,P
SUPER METHANE BROS	50 zł	B
SUPER PUTTY	61 zł	
SUPER SKIDMARKS	71 zł	P
SUPER STARDUST	79 zł	B,P
SURF NINJAS	46 zł	
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	170 zł	B
THE BIG SIX	61 zł	
THE CHAOS ENGINE	38 zł	
THE CLUE	126 zł	
THE RYDER CUP	50 zł	B
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	50 zł	
THEME PARK	104 zł	B
TOP GEAR 2	119 zł	
TOTAL CARANGE	44 zł	
TROLLS	46 zł	
UFO	85 zł	B
ULTIMATE BODY BLOWS	51 zł	P
UNIVERSE	62 zł	P
VITAL LIGHT	68 zł	B
WHALES VOYAGE	46 zł	P
WHIZZ	58 zł	B,P
WILD CUP SOCCER	50 zł	B
ZOOL	50 zł	B
ZOOL 2	68 zł	

ZAPOWIEDZI

11TH HOUR	(PC)
3D ATLAS	(PC)
ACROSS THE RHINE	(PC)
ALIEN BREED 3D (91 zł)	(CD32)
BALDIES	(PC)
BALDIES	(CD32)
CHOPPER ASSAULT	(PC)
COMMAND & CONQUER	(PC)
DAMOCLES	(PC)
DEADELUS ENCOUNTER	(PC)
HEART OF DARKNESS	(PC)
NAVY STRIKE	(PC)
PHANTASMAGORIA (183 zł)	(PC)
SPACE QUEST VI	(PC)

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
- **170 tytułów IBM PC shareware**
- **40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC**
- **30 tytułów na A CDTV**

B-WERSJA PUDEŁKOWA P-POLSKA INSTRUKCJA 2CD-DWIE PŁYTY 32-DZIAŁA RÓWNIEŻ NA CD32

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy: listownie pod adresem CLOCK, 01-856 Warszawa, ul. Perzyńskiego 13/12 telefonicznie lub faxem (022) 35-42-65
Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 450
ZAPRASZAMY OD 9 października

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU. Przyjmiemy w rozliczeniu TWÓJ UŻYWANY KOMPUTER!!!

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.

a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

Nasza firma prowadzi sprzedaż komputerów „NA RATY".

Dla mieszkańców województw: warszawskiego, ciechanowskiego, ostrołęckiego, siedleckiego, radomskiego i skierniewickiego.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 10% wartości sprzętu.
– oraz jednorazowa opłata manipulacyjna dla banku w wysokości 8.88% od zaciągniętego przez Ciebie KREDYTU.

OPTIMUS 24 miesiące gwarancji!!!

OPTIMUS 5P60 z procesorem PENTIUM 60

Oryginalna płyta główna i procersor PENTIUM 60 MHz firmy INTEL, 8 MB RAM max 128 MB, cache 256 kb, magistrala PCI, flopp 3',5" 1.44 MB, Obudowa MdT, Wymienny twardy dysk 428 MB, klawiatura 101 klawiszy, karta grafiki SVGA 1 MB PCI, sterownik FDD/HDD IDE I/O, Sloty 7 ISA 3 PCI, monitor KOLOR 14" LR, oprogramowanie: „Pierwszy Krok" - program edukacyjny, OPTI.EE - program konfiguracyjny, podręcznik użytkownika w języku polskim.

Cena 3.990,- zł z VAT-em!!!
lub na raty 199,- zł* miesięcznie

UWAGA DO KOMPUTERA OPTIMUS 5P60
CD ROM 2xSPEED**
DOS 6.22
WINDOWS 3.11 PL.
ZA DARMO!!! MYSZ

** przykładowa wysokość średniej raty miesięcznej (okres kredytowania. 2 lata)*
*** ilość ograniczona, w przypadku wyczerpania magazynu montujemy HDD 540 MB*

ZMIANY KONFIGURACJI

HDD 540 .....+ 99,-
HDD 850 .....+ 169,-
MONITOR KOLOR LR NI.....+ 79,-
PENTIUM 75.....+ 429,-
PENTIUM 90.....+ 1129,-

REWELACYJNY PAKIET MULTIMEDIALNY.
w cenie 679,- zł z VAT-em

* CD ROM 2x SPEED AZTECH
* Karta muzyczna SG NOWA 16 bit
* Para głośników
* Przewód AUDIO
* Zestaw 5-ciu płyt CD!!!

BELL 486 DX 4/100 AMD

3 x VLB OPTI, 256 kb cache, 4 MB RAM, 3'5 FDD 1.44, IDE KONTROLER, KLAWIATURA, KARTA GRAFICZNA SVGA 1 MB HARD DYSK 540 MB, OBUDOWA MINI TOWER

tylko 1999,- zł (cena z VAT-em)

MONITOR MONO 14" + 259,-
MONITOR KOLOR 14" LR + 769,-

AMIGA	1200	1550,-	Na raty już od od	77,- zł	miesięcznie
AMIGA	600	780,-	Na raty już od od	60,- zł	miesięcznie
AMIGA	500	650,-	Na raty już od od	58,- zł	miesięcznie
AMIGA	CD32	580,-	Na raty już od od	51,- zł	miesięcznie

Posiadamy też Amigi z już zamontowanym Twardym Dyskiem: 40, 60, 70, 270, 420, 540 MB. 12 miesięcy gwarancji.

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 6

Co jest za tym wzgórzem?

Bezwzględne reguły gier, precyzyjnie wyliczone siły obu stron, sztukowanie każdego punktu siły jednostki stłamsiły w nas poczucie rzeczywistości i zdrowy rozsądek. Czasami wydaje mi się, że tak naprawdę zamiast strategii dostajemy do ręki kolejne odmiany szacho-warcabów połączonych z GO. Pal sześć dowodzenie, morale i inne rzeczy. Ale w dobie komputerów symulacje pozwalające określić dokładnie stan przeciwnika lub pozorujące bezradnie rozpoznanie bywają zupełnie fantazyjne czy wręcz żałosne.

Na takich grach nie wyrośnie nawet Schwarzenberg. Z drugiej strony, gdyby uwzględnić realia pola walki, gracze musieliby przejść krótkie kursy dowodzenia – a przecież przeciętni Amerykanie uczący się to zaiste dziwny obraz.

Doba drobiazgowych obliczeń, potężnych maszyn liczących, biurokracji sprawia wrażenie, że wszystko jest policzalne i wiadome. Nic bardziej fałszywego. Dzisiejsza wojna w Czeczenii czy inne konflikty lokalne dowodzą, że dostępne informacje są często nieprawdziwe lub niedostępne. Nawet satelity nie poprawiają sytuacji. Na marginesie wydaje się, że różnice w technice między najbardziej rozwiniętymi armiami, a życiem naturalnym powoduje klęskę techniki przy determinacji i pomysłowości obrońców (w 1936 r. w Abisynii załogi czołgów włoskich były wybijane z łuków – ale co to były za czołgi).

Jeżeli dziś nie zawsze dana strona posiada pewne wiadomości, to cóż mówić o dawnych wiekach. Jak rzeczywiście wyglądały operacje i starcia? Szpiedzy i wywiadowcy zależnie od swej inteligencji znosili przecież wiadomości w rodzaju: Panie, Kali widzieć duża, duża obca wojska. Tak szczegółowe informacje pozwalały na pełne wyrobienie sobie zdania o przeciwniku i zaplanowanie nowych działań.

Ktoś, kto nie rozumie o czym tu mowa, niech pójdzie na stadion i spróbuje precyzyjnie określić ilu jest kibiców. Tylko wielkie doświadczenie, wiedza ogólna, pozwalały wytrawnemu dowódcy ocenić siły przeciwnika. W pierwszej swej bitwie Fryderyk Wielki ujrzał na własne oczy rozbity batalion, coś z 500 chłopa walących na przełaj, pokrwawionych i w poszarpanych mundurach. Na widok takiej ciżby młody król dał dyla, ponieważ myślał, że to już koniec. Bitwę wygrał za niego któryś z feldmarszałków.

Rozpoznanie nie ogranicza się w naszym odcinku tylko do naocznego świadectwa ograniczonego czasem i miejscem. Można przecież wyróżnić rozpoznanie strategiczne odnoszące się do możliwości ogólnych państwa, jego sojuszy i ekonomii. Można wyróżnić rozpoznanie operacyjne, a więc takie, które odnosi się do tego ile w danej kampanii, na danym froncie bierze udział jednostek wojskowych, jakich i jak rozlokowanych. Na koniec wreszcie warto wspomnieć o rozpoznaniu taktycznym, już na polu bitwy.

Patrząc często na symulacje wielkich bitew historii dziwimy się, jak któraś ze stron mogła w ogóle wziąć udział w walce. W wielu wypadkach wojna była rozstrzygnięta na długo wcześniej niż skrzyżowano miecze. Ba, ale wiemy to dziś mając przed nosem dzieło kilku pokoleń badaczy pieczołowicie odtwarzających historię. A i tak zdarza się kilka wersji zdarzeń. Dodatkowo oprócz niespodzianek jakie mógł sprawić przeciwnik, również własne wojska stanowiły często zagadkę.

Gdyby władze Jugosławii wiedziały w 1941 r. o zdradzie wrednych germanofilskich Chorwatów rozchrzaniających całe dywizje, inaczej być może planowałyby przebieg działań i w swej słowiańskiej duszy mam nadzieję, że nieco upuściłyby krwi tym odszczepieńcom. Dowódca może mieć przed egzaminem w postaci walki tylko ogólne pojęcie o swoich oddziałach. Wiadomo mniej więcej czego się spodziewać po gwardzistach, a czego po milicji. Ale dodatkowo jak odtworzyć sytuację braku rozeznania wśród wojsk sprzymierzonych? W epoce napoleońskiej mieliśmy niezłe oddziały, a mimo to wielu nam nie ufało. Z musu rzuciwszy naszych dziadów do boju przekonywano się, że są coś warci.

Widzimy więc, że każdy z trzech poziomów niewiedzy (i konieczny

Discomp

ATARI JAGUAR
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION
PC CD ROM

CD Projekt
DYSTRYBUTOR

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
D.H. "KAMIONEK" 1 p.
UL. KINOWA 19
WARSZAWA

BIURO HANDLOWE
I SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13A
01-772 WARSZAWA

TEL. 02 6690032 FAX. 022 245366

OLBERT Sp. z o.o., WARSZAWA
ul. Szczęśliwicka 51 02-353

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
PŁATNE PRZY ODBIORZE +3 zł. koszty przesyłki
PODANE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

PC/AMIGA ZA PÓŁ CENY!

DINO DETECTIVE - labiryntowa	~~39,50~~	19,99
DALEK ATTACK - zręcznościowa	~~39,50~~	19,99
GALACTIC WARRIOR RATS - strzelanina	~~29,50~~	14,99
BULLY'S SPORTING DARTS 7x lotki	~~24,90~~	12,99

C-64 TYLKO DYSK – 5,50

RENEGADE - bijatyka
PARA ASSAULT COURSE - strzelanina
FRUIT MACHINE - jednoręki bandyta
VIDEO CARD ARCADE - karciana
BOUNCING HEADS - zręcznościowa
SCORPION - labirynt
STAR RAY - strzelanina
TERRA FIGHTER- strzelanina
COLOSSUS MAH JONG - chińskie szychy
MASTER BLASTER - strzelanina
INTO OBLIVION - strzelanina
SUBTERRANEA - strzelanina
COLOSSUS BRIDGE 4 - brydż
PSI DROID - platformowa
EYE OF HORUS - labirynt
SLAYER - strzelanina
POWERAMA - strzelanina
BALL BLASTA - arkanoid
SNOOKER DAVIS - bilard
STEEL - platformowa
STACK UP - tenis
HOT SHOT - KASETA - strzelanina

WYPRZEDAŻ DO OSTATNIEJ SZTUKI!
NIE CZEKAJ
NIE ZWLEKAJ

Programy C64 i ST
kupując **5 płacisz za 3**
10 płacisz za 5
20 płacisz za 9

na wszelki wypadek zamów jeden program więcej (może zabraknąć poszczególnych tytułów)

ATARI ST – 8,90
Oryginalne zachodnie programy w wersji „POCKET"
Jeden 3'5 dysk w małym kolorowym etui.

5th Gear	Wyścigi Samochodowe
Airball	Labiryntowa
Archipelagos - 90%	Zręcznościowa
Artifical Dreams	Labirynt Strzelanina
Artura	Platformowa
Bad Company - 91%	Strzelanina
Battle Ships	Logiczna - Statki Morskie
Beyond the Ice Palace	Platformowa
Chicago '90	Wyścigi Samochodowe
Deflektor	Logiczna - Lasery
Dogs of War	Strzelanina
Electronic Pool	Sport - Bilard Pool
Eye of Horus - 84%	Labiryntowa
Fireblaster	Strzelanina
Football Manager	Sport - Piłka Nożna
Frost Byte	Platformowa
Goldrunner 1	Strzelanina
Goldrunner 2	Strzelanina
Grand Prix 500	Wyścigi Motocyklowe
H.A.T.E.	Strzelanina
Highway Patrol	Wyścigi Samochodowe
Hotshot	Zręcznościowa
Ice Hockey	Sport - Hokej
International Soccer	Sport - Piłka Nożna
Iron Trackers	Sport - Bike Buggy
Jump Jet	Symulator Samolotu
Karting Grand Prix	Wyścigi Samochodowe
Las Vegas	Logiczna - Karty
Mad Show	Zręcznościowa
Manhattan Dealers	Bijatyka
Mouse Trap	Zręcznościowa
Phantas	Symulator Samolotu
Plutos	Strzelanina
Protector	Strzelanina
Quadralien - 92%	labirynt
Seconds Out	Sport - Boks
Slayer	Strzealnina
Space Station	Platformowa
Star Blaze - 85%	Strzelanina
Star Goose - 93%	Strzelanina
Star Ray -88%	Platformowa
Steel	Platformowa
Super Ski	Sport - Narciarstwo x 4
Warzone	Zręcznościowa

do rozpoznania) sięgał nie tylko strony przeciwnej ale i własnej. W związku z tym morzem niewiedzy rodzi się pytanie, skąd znajdywano szaleńców chcących prowadzić wojnę całkiem po omacku? Oczywiście jest to specjalnie przesadzone pytanie. Oprócz tego, że nie trudno jest znaleźć wystarczającą ilość dewiantów chcących oblec swe ciało w kapiący od złota mundur (a w czasie pokoju kosić niezły szmal), dano im jeszcze narzędzia pozwalające uchylić rąbka tajemnicy.

Na poziomie strategicznym wymyślono więc już w starożytności szpieguńków i agentów, przedstawicieli handlowych i doradców. Cała ta sfora podpatrywała i analizowała obraz sąsiada i jego możliwości. Genialnym tworzywem dla ich pracy były wszelkie konflikty toczone przez państwo – ofiarę. Na poziomie operacyjnym tworzono specjalne oddziały rozpoznawcze oraz rozsyłano szpiegów. Także na tym etapie pomagały wiedza i doświadczenie. Wiadomo było, że przy danym poziomie gospodarczym i przy danej ilości ludzi dany kraj może wystawić maksymalnie tylu i tylu żołnierzy.

Na koniec pozostaje jeszcze sytuacja rozeznania się w sytuacji na polu bitwy. Dowódcy najchętniej posługiwali się sprawdzonymi żołnierzami, co do których mieli pewność co zrobią. Generalnie bowiem nie chodzi tylko o to, by wiedzieć, że dany oddział jest dobry czy zły, ale o to by mieć pewność co zrobi w danej sytuacji. Na polu walki najjaskrawiej wychodziła potrzeba posiadania doświadczenia przez dowódców. Rozpoznanie sytuacji odbywa się po dziś dzień na czuja. Tylko lata służby mogą to przynieść. Pejotl w jednej ze swych inkarnacji był generałem napoleońskim, który spokojnie, stojąc obok kolumny piechoty obserwował wzgórze, za którym zniknęła inna atakująca kolumna. W pewnej chwili zza grzbietu wysypali się rozbici piechurzy. Spokojnym tonem Pejotl nakazał utworzenie czworoboku. Na pytanie oficera piechoty: „Dlaczego?" – odpowiedział bez emocji: „Ależ to proste, Watsonie. Uciekający zasłaniają głowy. Za nimi idzie kawaleria.". W rzeczy samej po chwili ukazali się achtyrscy huzarzy.

Rozpoznanie przeciwnika jest jednym z pierwszych zadań dowódcy. Cały proces decyzyjny jest bowiem uzależniony od uzyskania podstawowych danych. Warunkuje to możliwość osiągnięcia sukcesu, chociaż przestrzec należy przed zbytnią wiarą w liczby i matematykę. Sprawdza się w wojnie okopowej, gdy wszyscy wiedzą co przed nimi stoi. Ale w wojnie manewrowej już nie za bardzo. Sytuację komplikuje również umiejętność tworzenia uniwersalnych struktur, które dają możliwość stosowania przeróżnych kombinacji w jednostkach. Walcząc z wzmocnioną samodzielną brygadą nie jesteśmy do końca pewni co nas czeka. Walcząc ze zbiurokratyzowaną dywizją działającą schematycznie wiemy wszystko.

Na koniec należy jeszcze oddemonizować magię liczb. Gdy działamy niekonwencjonalnie, w sprzyjających warunkach znaczna przewaga wroga nie musi prowadzić do naszej klęski. Zawsze można zastosować maskowanie, atrapy wprowadzające w błąd przeciwnika. Jedyną przeszkodą na drodze do zwycięstwa jest bowiem schematyzm i skostnienie myślenia. Pod Sedanem w 1940 r. Niemcy powinni dostać kolosalnego kopniaka. Całą wojnę 1870/71 r. też powinni przegrać z kretesem. A nic takiego nie miało miejsca. W pierwszej sytuacji bierność przeważających na tym odcinku Francuzów umożliwiła sukcesy Guderiana. W drugim lepsze wyszkolenie i uzbrojenie Francuzów, które skutecznie niwelowało przewagę liczebną Prusaków zostało zaprzepaszczone przez nieudacznych wodzów.

Paweł Piotrowicz Berger

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła k/Warszawy
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!
☎ (0-22) 773-19-82
OKAZJA ! NISKIE CENY

PRZEDSTAWIAMY KILKA WYBRANYCH GIER:

	Ceny w zł.
IBM PC	
Alien Breed 3D	☎
Alien Breed Tower Assault	85.00
Dawn Patrol	97.00
Ecstatica	94.00
Fifa International Soccer	60.00
Genesia	50.00
Heimdall II	52.00
Hannibal	45.00
Jazz Jack Rabbit I/II	35.00
Klik and Play	**84.00**
Liga Polska	**37.00**
Magic Carpet	84.00
Nascar Racing	73.00
Pacific Strike	89.00
Sołtys	**34.00**
Subware 2050	78.00
Super Frog	58.00
Teenagent	37.00
Terror from the Deep (Ufo II)	84.00
IBM PC-CD ROM	
Alien Breed 3D	☎
Alone in the Dark III	95.00
Bioforce	**105.00**
Cyberia	125.00
Dawn Patrol	99.00
Discworld	**100.00**
Full Throttle	**180.00**
FX Fighter	**163.00**
Hi-Octane	132.00
Klik and Play	**105.00**
Last Dynasty	165.00
Maabus (Windows 3CD)	173.00
NBA Live '95	83.00
Rise of The Triad	**170.00**
Slipstream 5000	**84.00**
Star Trek: The New Gen.	**153.00**
Strip Poker Pro	130.00
Terror from the Deep (Ufo II)	☎
Under a Killing Moon (4CD)	144.00
Wing Commander III (4CD)	170.00
Woodruff	**173.00**
AMIGA	
Alien Breed 3D	☎
Burntime	59.00
Cytadela	**42.00**
Dawn Patrol	87.00
Doman	**33.00**
Fifa International Soccer	60.00
Guardian	32.00
Gunship 2000	30.00
Kajko i Kokosz	37.00
Liga Polska	**20.00**
Project Batterfield II	☎
Soccer Kid	43.00
Speedway Manager II	23.00
Super Skidmarks	40.00
Taekwondo Master	27.00
Universe	51.00
CD-32	
Alien Breed 3D	☎
Alien Breed Tower Assault	79.00
Arabian Night's	50.00
Banshee	56.00
Chuck Rock I/II	28.00
Furry of the Furries	☎
Gloom	**71.00**
Guardian	45.00
Gunship 2000	150.00
James Pond III	48.00
Rise of the Robots	96.00
Roadkill	50.00
Super Skidmarks	**68.00**
Super Frog	38.00
The Big "6" (Dizzy)	58.00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, w tym także oprogramowanie użytkowe, konsole "Jaguar", napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+3 zł opłaty pocztowej).

Zamówienie o wartości powyżej 99 zł wysyłamy na nasz koszt.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82 .

KONKURS STAR TREK ROZSTRZYGNIĘTY!

Ogłoszony w SS'23 konkurs STAR TREK, organizowany przez firmy IPS Computer Group oraz ITI Cinema został rozstrzygnięty. Prawidłowe odpowiedzi: 1. James T. Kirk i Jean-Luc Picard; 2. 1966 r.; 3. MicroProse

Główną nagrodę – komputer PC 486

otrzymuje

LESZEK GRZECH z Wrocławia

Ponadto nagrody w postaci zestawów składających się z gry komputerowej, kasety wideo oraz koszulki STAR TREK wylosowali:

Gustaw Ćwik z Wągrowca, Katarzyna Dolińska z Łodzi, Marta Gołębiowska z Łodzi, Ryszard Jarczak z Poznania, Wojciech Jurek z Krakowa, Arkadiusz Kędzierski ze Starogardu, Jacek Kierat z Lublińca, Łukasz Kujaszewski z Krakowa, Piotr Kusztejko z Gdańska, Antoni Maleszka z Łodzi, Bartłomiej Maleszka z Łodzi, Marek Maziorek ze Stalowej Woli, Paweł Ossowski z Warszawy, Blanka Piro z Łodzi, Łukasz Podlasin z Kutna, Mariusz Potopianek z Szamotuł, Krzysztof Skrzyniecki z Golubia, Karol Truszkowski z Pisza, Hubert Twardowski z Wyszkowa i Jerzy Woch z Chrzanowa

Zwycięzcom gratulujemy, a wszystkim dziękujemy za udział w konkursie

organizatorzy i redakcja

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00
PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(2) 671 7777, fax (2) 671 7622

PC CD ROM

AIV NETWORK$ *ekonomiczna, hit!*	**Tel.**
ALONE IN THE DARK *przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2 *przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3 *przygodowa*	**97.00**
ARMORED FIST *symulacyjna*	80.00
BC RACERS *śmieszne wyścigi*	**60.00**
BIG RED ADVENTURE *przygodowa*	**69.00**
BUREAU 13 *przygodowa*	85.00
BURIED IN TIME *przygodowa 3CD*	**Tel.**
CIVIL WAR *strategiczna*	100.00
CHAOS CONTROL *strzelanina*	**125.00**
COMANCHE *symulacja*	91.00
COMBAT AIR PATROL *symulacyjna*	**134.00**
CRIME PATROL *filmowa strzelanina*	**125.00**
CYBERWAR *zręcznościowa 4CD*	195.00
DARK FORCE *przygodowa 3-D*	**183.00**
DAWN PATROL *symulacja*	105.00
DESCENT *strzelanina 3-D*	165.00
DISCWORLD *przygodowa*	**103.00**
DRUG WARS *filmowa strzelanina*	125.00
ECSTATICA *przygodowa*	79.00
ENCORE *3 gry, przygoda, symulacja*	**47.00**
FIGHTER WING *symulacyjna*	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	**90.00**
FLIGHT UNLIMITED *symulacja*	**183.00**
FORTRESS OF DR. RADIAKI *strzel.*	73.00
FULL THROTTLE *przygodowa, hit!*	**183.00**
FX FIGHTER *walki virtualne*	**168.00**
GUILTY *przygodowa*	85.00
HAMMER OF THE GODS *role playing*	**Tel.**
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	57.00
HELL *przygodowa*	103.00
HI–OCTANE *zręcznościowa*	**134.00**
INFERNO *symulacja kosmiczna*	**160.00**
KLIK & PLAY *(PL) do robienia gier*	**109.00**
LAST BOUNTY HUNTER *film. strzel.*	**98.00**
LITTLE BIG ADVENTURE *przygod.*	103.00
MAD DOG 2 *film. strzel.*	73.00
MAGIC CARPET *przygodowa*	**109.00**
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	**67.00**
MEGA RACE *wyścigi*	55.00
MORTAL KOMBAT 2 *super hit!*	**155.00**
NHL HOCKEY '95 *hokej*	73.00
PERFECT GOLF *filmowy golf*	100.00
PRISONER OF ICE *przygodowa*	**Tel.**
PYROTECHNICA *symulacja*	91.00
QUARANTINE *strzelanina 3-D*	79.00
RISE OF THE ROBOTS *walki 3-D*	103.00
SCOTTISH OPEN *virtualny golf*	**70.00**
SLAM CITY *Pentium koszykówka 4CD*	**175.00**
SPACE PIRATES *film strzelanina*	125.00
STRIKER '95 *piłka nożna*	132.00
STRIP POKER PRO *film 18 lat*	**135.00**
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	97.00
SYSTEM SHOCK *role playing*	103.00
TERMINAL VELOCITY *strzelanina 3-D*	**Tel.**
TFX *symulator lotniczy*	**160.00**
THE LAST DYNASTY *przygodowa*	**168.00**
UNDER A KILLING MOON *przyg.*	165.00
UNIVERSE *przygodowa*	57.00
VIRTUA CHESS *super szachy*	**135.00**
VIRTUAL POOL *bilard stołowy*	158.00
WING COMMANDER ARMADA	67.00
WOLFPACK *symulacja*	80.00

IBM PC

7 DNI 7 NOCY *przygodowa pol.*	**Tel.**
ALADDIN *zręcznościowa*	79.00
ALIEN BREED *zręcznościowa*	37.00
ANOTHER WORLD *przygodowa*	24.00
ARMORED FIST *symulacyjna*	79.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS *przygodowa*	**70.00**
BC RACERS *śmieszne wyścigi*	**52.00**
BIG RED ADVENTURE *przygodowa*	**69.00**
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	41.00
BUREAU 13 *przygodowa*	85.00
BURNTIME *strategiczna*	**57.00**
CAMAPIGN 2 *strategiczna*	99.00
CANNON FODER 2 *strzelanina*	61.00
COLONIZATION *strategiczna*	85.00
COMMANCHE *symulacyjna*	91.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	**24.00**
CUCKOO ZOO (PL) *dla dzieci*	67.00
DAWN PATROL *symulacyjna*	99.00
EPIC *symulacja kosmiczna*	**27.00**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER *piłka*	61.00
FLASHBACK *przygodowa*	24.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN *przyg.*	**75.00**
FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	**51.00**
GRAND PRIX UNLIMITED *wyścigi*	36.00
GUILTY *przygodowa*	85.00
HAND OF FATE (PL) *przygodowa*	67.00
HANNIBAL (PL) *strategiczna*	**46.00**
HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	52.00
HISTORIA POLSKI *edukacyjny*	28.00
INFERNO *symulacyjna kosmiczna*	**Tel.**
ISHAR 2 *role playing*	**39.00**
KA–50 HOKUM *symulacyjna*	85.00
KLIK & PLAY *tworzenie gier*	85.00
LAMBORGHINI *wyścigi też dla 2*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95 *manag.*	**39.00**
LOW BLOW *boks*	36.00
MANCHESTER PLC *piłka+manager*	36.00
MAGIC CARPET *przygodowa*	85.00
METAL MUTANT *strzelanina*	**24.00**
MORTAL KOMBAT 2 *super hit!*	**140.00**
OPERATION BODYCOUNT *3-D*	**Tel.**
OPERATION COMBAT 2 *strategiczna*	**24.00**
ORTOGRAFIA PRO *edukacyjny*	**19.00**
ROBINSON'S REQUIEM *role playing*	**57.00**
ROOSTER *zręcznościowa*	**29.50**
SABRE TEAM *strategia, komandosi*	46.00
SCOTTISH OPEN *virualny golf*	**57.00**
SOŁTYS *przygodowa*	36.00
SPY MASTER *przygodowa*	23.50
STARBLADE *przygodowa*	**24.00**
STORM MASTER *strategiczna*	**29.00**
SUBWAR 2050 (PL) *symulacyjna*	79.00
SYNDICATE (PL) *strategiczna*	69.00
SYSTEM SHOCK (PL) *role playing*	103.00
TEENAGENT *przygodowa pol.*	**49.00**
TFX *symulator lotniczy*	**115.00**
THE GAMES *olimpiada*	**23.50**
THEME PARK *strategiczna*	79.00
UNCOVER IT *arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE *przygodowa*	57.00
WORLD CUP YEAR '94 *4 piłki*	89.00
X–COM: TERROR Z GĘBIN (PL)	**85.00**

AMIGA

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	59.00
AMERICAN POKER *karciana 18 lat*	9.50
ANOTHER WORLD *przygodowa*	24.00
BATTLESTORM *strzelanina*	19.00
BANSHEE *A1200, strzelanina*	52.00
BARBARIAN bijatyki	14.50
BMX SIMULATOR *jazda na BMX–ie*	10.00
BRUTAL FOOTBALL *sportowa*	39.00
BRIAN FODDER *edukacyjny 5-D*	**30.00**
BURNTIME *strategiczna*	**62.00**
CANNON FODDER 2 *strzelanina*	61.00
CO DO GROSZA *jak Monopoly*	25.00
CRAZY CARS 2 *wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA *role play.*	**24.00**
CYBERFORCE *przygodowa*	**Tel.**
CYTADELA *strzelanina 3–D*	**39.50**
DAN WILDER *przygodowa 3-D*	**21.00**
DAWN PATROL *symulacyjna*	**89.00**
DOMAN *walki barbarzyńców*	**34.00**
DRAGONSTONE *role playing*	51.00
DREAMWEB *przygodowa*	89.00
ENERGY MOVER *logiczna*	34.00
EKSPERYMENT DELFIN *przygodowa*	**34.00**
EPIC *symulator kosmiczny*	**24.00**
FLASHBACK *przygodowa*	**24.00**
*FOOTBALL GLORY *piłka nożna*	46.00
FRANKO *bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM *przygodowa*	**Tel.**
GUARDIAN *strzelanina*	32.00
*HEIMDALL 2 *przygodowa 3-D*	57.00
ISHAR 2 *role playing*	**39.00**
JAGUAR XJ220 *wyścigi*	24.00
JAMES POND 3 *A1200, platformowa*	**41.00**
JURAJSKI SEN *platformowa*	**21.00**
KAJKO I KOKOSZ *przygodowa*	39.00
KNIGHTS OF THE SKY *symulacyjna*	24.00
KRĘTACZ *logiczna*	14.00
LAMBORGHINI *wyścigi, też dla 2*	**39.00**
LAST SOLDIER *platformowa*	14.00
LIGA POLSKA MANAGER *manager*	**21.00**
LOST IN MINE *logiczna*	**30.00**
MAGICZNA KSIĘGA *przygodowa*	24.00
MANCHESTER PLC *piłka + manager*	36.00
MENTOR przgodowa	35.00
METAL MUTANT *zręcznościowa*	**24.00**
MORPH *A1200, platformowa*	39.00
MORTAL KOMBAT 2 *nawalanka*	**99.00**
ORTOGRAF *słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT *przygodowa*	**Tel.**
PINKIE *platformowa*	38.00
PIRATES strategiczna	18.00
POLE WALKI *strategiczna*	**21.00**
POLTERGEIST *"mówiona" przygodowa*	**29.50**
PROJECT BATTLEFIELD *strzel. 3–D*	**26.00**
***ROBINSON'S REQUIEM** *role playing*	**52.00**
ROADKILL *zręcznościowa*	**32.00**
ROOSTER *zręcznościowa*	14.00
ROOSTER 2 *zręcznościowa*	18.00
*SABRE TEAM *strategiczna*	39.00
SKELETON KREW *A1200, strzelanina*	52.00
SKI SYMULATOR *jazda na nartach*	10.00
*SOCCER KID *zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2 *manager*	**24.00**
STARBLADE *przygodowa*	**24.00**
STREET HASSLE *nawalanka*	11.00
***SUPER SKIDMARKS** *mini wyścigi*	**41.00**
SYNDICATE *strategiczna*	58.00
TAEKWONDO MASTER *A1200*	**28.00**
THE GAMES *olimpiada*	**24.00**
***THEME PARK** *strategiczna*	**79.00**
TRAPS'N'TREASURES *platformowa*	39.00
TRON *zręcznościowa*	**29.00**
UFO: ENEMY UNKNOWN *A1200*	67.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	**38.00**
WILD CUP SOCCER *sportowa*	38.00
WOLFCHILD *platformowa*	19.00

** program posiada specjalną wersję dla A1200*

CD 32

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79.50
ARABIAN NIGHTS *platformowa*	50.00
ARCADE POOL *bilard stołowy*	52.50
ATR *mini wyścigi terenowe*	74.00
BANSHEE *strzelanina*	57.00
BIG SIX *6 gier z serii "Dizzy"*	61.00
BUBBA'N'STIX *platformowa*	28.00
BUMP & BURN *wyścigi*	**54.00**
CHUCK ROCK *platformowa*	28.00
CHUCK ROCK 2 *platformowa*	28.00
DRAGONSTONE *przygodowa*	50.00
FLY HARDER *strzelanina*	50.00
GLOOM *strzelanina 3-D*	**73.00**
GUARDIAN *strzelanina*	**46.00**
JOHN BARNES FOOTBALL *piłka n.*	50.00
KID CHAOS *platformowa*	**57.00**
KINGPIN *kręgle*	51.00
LAMBORGHINI *wyścigi także dla 2*	51.00
PINBALL FANTASIES *flippery*	**95.00**
PREMIERE *platformowa*	28.00
RISE OF THE ROBOTS *nawalanka*	**95.00**
ROADKILL *zręcznościowa*	**51.00**
SKELETON KREW *strzelanina*	50.00
SLEEPWALKER *platformowa*	50.00
SOCCER SUPERSTAR *piłka nożna*	58.00
SUPER STARDUST *strzelanina*	79.50
SUPERFROG *platformowa*	53.50
SUPERSKIDMARKS *wyścigi*	**70.00**
ULTIMATE BODY BLOW *nawalanka*	51.00
UNIVERSE *przygodowa*	62.00
VITAL LIGHT *zręcznościowa*	**38.00**
WILD CUP SOCCER *sportowa*	50.00

COMMODORE 64

ALL AMERICAN BASKETBALL	**6.00**
DIAMENTY *logiczna*	5.50
DRIP *platformowa*	**6.00**
DR MAD *przygodowa*	**6.00**
DROID *strzelanina*	5.50
ETERNAL *przygodowa*	**6.00**
F1 TORNADO *symulacyjna*	6.00
FANTASTIC SOCCER *piłka nożna*	**6.00**
KACPER *platformowa*	**6.00**
KOLONY *strategiczna*	5.50
KRAKOUT *zręcznościowa*	6.00
MONSTRUM *platformowa*	**6.00**
NAJEMNIK I i II *zręcznościowe*	6.00
ROCKSTAR *2 kasety, manager*	**7.00**
RODEO GAMES *zręcznościowa*	6.50
SKY HIGH STUNTMAN *zręcznościowa*	6.00
SLEEPWALKER *platformowa*	6.00
TRIADA *3 gry logiczne*	6.00
WŁADCA *strategiczna*	**6.00**
WŁADCY CIEMNOŚCI *przygodowa*	6.00
ZAMCZYSKO *przygodowa*	**7.00**

ATARI XE

AROUND THE PLANET *przygodowa*	6.00
ARTEFAKT PRZODKÓW *przygodowa*	7.00
CRYPTS OF EGYPT *zręcznościowa*	**6.00**
CYBORG *zręcznościowo–logiczna*	6.00
DROGA WOJOWNIKA *zręcznościowa*	6.00
FANTASTIC SOCCER *piłka nożna*	**6.00**
INNY ŚWIAT *role playing*	**6.00**
JASKINIOWIEC *zręcznościowa*	6.50
KSIĄŻĘ *strategiczna*	6.00
MIECZE VALDGIRA 2 *przygodowa*	7.00
NAJEMNIK 2 *zręcznościowa*	6.00
PIŁKARSKI POKER *manager*	**6.00**
PYRAMID *platformowa*	6.00
ROCKMAN *zręcznościowa*	**6.00**
STARBALL *zręcznościowa*	6.00
TECHNOID *inny arkanoid*	6.50
WŁADCA *strategiczna*	**6.00**

JAGUAR™
64–BIT MULTIMEDIA SYSTEM
790.– zł
Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

JUŻ W SPRZEDAŻY !
także wiele znakomitych programów:
ALIEN vs PREDATOR
DOOM
FLASHBACK
KASUMI NINJA
VAL D'ISERE
THEME PARK
ULTRA VORTEK
WHITE MAN CAN'T JUMP ...

Vinyl Goddes from Mars, PC

Teenagent, Amiga

Radix, PC

Demo firmy METROPOLIS zawiera informacje na temat dwóch gier (VINYL i RADIX), które ukażą się na rynku jeszcze w październiku oraz dokładne dane o pięciu dużych projektach, nad którymi aktualnie pracuje. Sekcja dotycząca UNION SYSTEMS zawiera także informacje o nowych grach wraz ze screenami.

COVER DISK

To już piąty COVER DISK, który ukazuje się jako darmowy dodatek dla prenumeratorów SECRET SERVICE. Marzymy o tym, by mogli go otrzymywać wszyscy czytelnicy, ale jak na razie szereg przeszkód technicznych i finansowych nie pozwala określić dokładniejszej daty.

Tym razem udało nam się dokonać prawie cudu, tzn. zmieściliśmy „dwie dyskietki" na jednej. Nasz październikowy COVER DISK pracuje zarówno na Amigach jak i na PC, posiadając inną zawartość dla obydwu platform. Jest to duże osiągnięcie, którego dokonaliśmy we współpracy z najlepszymi polskimi programistami. Dyskietka może służyć długie lata pod warunkiem, że nie będzie się na niej nic zapisywać. Niekontrolowane próby zapisu mogą doprowadzić do uszkodzenia granicy podziału na dyskietce, więc lepiej przechowywać ją zabezpieczoną.

COVER DISK powstał we współpracy z firmami METROPOLIS i UNION SYSTEMS, przy czym o ile szefowie METROPOLIS zwykle chętnie zdradzają swoje plany, o tyle ostrożna UNION SYSTEMS nam jako pierwszym ujawniła swoje produkty. Obie firmy są bowiem nastawione na produkcję na rynki zachodnie, co pochłania większość ich czasu i wysiłku. Szerzej o niektórych dokonaniach obydwu firm piszemy również na str. 10 w materiale o targach ECTS.

Z uwagi na pojemność dyskietki, możliwe było upchnięcie ograniczonej ilości materiału. Mieliśmy go tak dużo, że kwalifikował się raczej na COVER CD. Wybraliśmy to, co dotyczy najbliższej przyszłości, tj. dema, screeny i zapowiedzi najnowszych gier.

AMIGA

Po włożeniu dyskietki do Amigi i wystartowaniu komputera, ukaże się menu oraz krótkie objaśnienie co do jego obsługi. Część Amigowa zawiera informacje o pięciu grach firmy UNION SYSTEMS, które ukażą się na przestrzeni najbliższych kilku miesięcy. Niektóre screeny publikujemy obok, kilka znajduje się też w Rzucie Okiem.

Na dyskietce jest także część pierwszego etapu gry TEENAGENT na Amigę, przeznaczone na A1200. Do sprzedaży trafi wersja gry pracująca też na A500, ukaże się za kilka tygodni, równocześnie na zachodzie jak i w Polsce.

Obsługa gry jest identyczna jak wersji PC, więc można skorzystać z opisu w SS'21. Wykorzystywane są oba przyciski myszy, lewy do poruszania bohaterem, oglądania przedmiotów i rozmów, zaś prawy do używania przedmiotów. Kieszeń znajduje się na stałe u dołu ekranu.

PC

Po włożeniu dyskietki do PC i wywołaniu katalogu, widoczne są trzy pliki. Plik WAZNE.TXT to krótka informacja o UNION SYSTEMS, zaś pozostałe dwa pliki EXE to pakiety demo, które należy przekopiować na twardy dysk, najlepiej do dwóch różnych, stworzonych przez siebie katalogów. Po uruchomieniu każdego z plików, nastąpi samoczyne rozkompresowanie pakietów. Dalsze postępowanie będzie opisane na ekranie. Używając nakładki typu NORTON COMMANDER da się to zrobić bez najmniejszego kłopotu.

Tradycyjnie już, osoby zainteresowane mogą zamówić COVER DISK listownie bądź telefonicznie w firmie METROPOLIS,
59-300 Lubin,
ul. Marii Curie-Skłodowskiej 92
pok. 432,
tel. (0-76) 478-581.

Cena dyskietki – 5 zł, płatne przy odbiorze przesyłki.

Wesołej Zabawy!

In Your Dreams, Amiga

Postać na środku strony pochodzi z gry Chess Through the Ages – symulatora szachowego z renderowaną grafiką, który ukaże się na Amigę, PC CD oraz PlayStation.

KOMBAT KORNER

WITH GULASH

Witam wszystkich wojowników! KOMBAT KORNER staje się integralną częścią SECRET SERVICE i będzie ukazywał się co miesiąc. Będę pisał nie tylko o MORTAL KOMBAT, ale o wszystkich FIGHTIN' GAMES i razem z wami dostarczał tipsów, świeżo odkrytych ciosów i kodów do każdej gry, w którą dane nam będzie przytłuc!!! Wszelkie sugestie, tipsy i listy mile widziane, skopiemy wszystkim tyłki. Bez was ta rubryka nie będzie istnieć, więc do roboty!!!!!

Podczas wakacji poznałem pewną obywatelkę Kanady, bardzo miłą i sympatyczną nauczycielkę z Toronto. Otóż ta kobietka przeprowadzała wśród pięćdziesięciu bardzo różnych szkół sondaż o wpływie komputera, bla... bla... bla... Jedno z pytań określało ulubiony typ gier. Nie muszę chyba dodawać (but I'll do it, for God's sake!) jakie gry są najchętniej sprawdzane przez młodych ludzi...

-M-O-R-D-O-B-I-C-I-A-

...oczywiście, że zajmują one pierwszą pozycję. Przecież żaden FULL THROTTLE czy inny ładwenczer nie zapewni kilku miesięcy zabawy (patrz SS'21 „Prostota czy Łatwizna"). Przecież grając w MONKEY ISLAND nie wyładujesz swej wściekłości na Guybrush'u. Zaś w UNDER A KILLING MOON nigdy nie pograsz z kumplem, bo ten co siedzi dalej jest wściekły na tego co trzyma myszkę. Piszesz więc MK2.EXE, albo wkładasz dyskietkę do stacji, albo wciskasz w slot odpowiedni cartridge i już razem pełni radości niszczycie keyboard albo joy'e...

Do niedowiarków niech przemówią liczby: DISCWORLD (światowy sukces) – ok. 2,3 mln sprzedanych egzemplarzy, MORTAL KOMBAT 2 – ok. 8 mln.

Wracając do tej Kanadyjki, to zauważyła ona (i była z tego bardzo dumna), że w mordobiciach prawie nie występują kobiety, albo też są uciskane, zakute w ciężkie łańcuchy lub po prostu bite przez olbrzymich, umięśnionych samców i w ogóle pełnią podrzędną rolę. Można tu polemizować (Sonya spalająca np. Cage'a czy Chun-Li rytmicznie piorąca po ryju RYU), ale STOP. Czas spojrzeć prawdzie w oczy. OCZYWIŚCIE, ŻE PEŁNIĄ PODRZĘDNĄ ROLĘ. Zawsze to wiedziałem, wy też – prawda? Pokażcie mi Kombat Girl, taką, w której krew nie budzi obrzydzenia – ha-ha-ha! Poza tym o wiele przyjemniej jest urwać komuś ręce JAX'em czy odbić komuś trzy łby CAGE'm niż wyssać MILEENĄ czy spalić SONYĄ. Gulash chyli czoła przed mądrością mieszkańców Ameryki Północnej... co za wspaniałe wnioski po sondzie w 50 szkołach!

Dobra, wracamy do mięsa. Urósł stosik listów, które jak zawsze z radością drę na strzępy (nie... naprawdę czytam je wszystkie!). Kupa poprawek ciosów. No i dobra, zaraz będzie errata, ale jeszcze jedna sprawa. Przestańcie bluźnić na Martineza za opis MK2 na Amigę. Trudno. Było tam kilka wpadek. A wy synkowie nigdy się nie pomyliliście? Do tych najbardziej zagorzałych: Odp... się od Neza! Pamiętajcie: to on jest naczelnym, on prowadzi tę wspaniałą (waszym i moim zdaniem) gazetę ponad dwa lata, i ma ważniejsze sprawy na głowie (np. jak nie podnosić ceny, albo jak zwiększać nakład i objętość pisma) niż robienie opisów. Bez jego ciężkiej pracy ten tekst mógłbym sobie xernąć i rozwiesić na okolicznych słupach. Czyli – żądam szacunku dla Bossa.

POPRAWKI — AMIGA

CAGE
Strobokop – L, P, F
Stroboskok – P, D, F
Szaszłyk/Rynsztok – D, D, D + F
BABALITY – L, L, L, F
FRIENDSHIP – D, D, D, D, F
FATALITY (Rwanie czachy) – P, P, D, G (3 łby – trzymać D+F)

REP
Niewidzialność – (Blok, G, G, F)
BABALITY – D, L, L, F
FRIENDSHIP – P, P, L, L, P, F

SUB
BABALITY – D, L, L, F
FRIENDSHIP – L, L, D, F
FATALITY (Lodowy granat) – (Blok L, L, D, P) z końca ekranu

BAR
BABALITY – F, P, P, F
FRIENDSHIP – (Blok, G, G, P, P)

RAY
Rynsztok/Szaszłyk – (Blok G, G, G)
BABALITY – D, D, G, F
FRIENDSHIP – D, L, P, F

MIL'A
Kula do kręgli – L, L, D, F
Świr – P, L, P, F
Rynsztok/Szaszłyk – P, D, P, F
BABALITY – D, D, D, F
FRIENDSHIP – D, D, D, G, F

SCOR
Odór z ust – (Blok G, G, F)
BABALITY – D, L, L, F
FRIENDSHIP – L, L, D, F

SHANG
BABALITY – L, P, D, F
FRIENDSHIP – L, L, D, P, F
FATALITY (Odebranie duszy) – (Blok G, D, G, F)

KIT'A
Krajzega – (Blok, P, P, P, P)
BABALITY – D, D, D, F
FRIENDSHIP – D, D, D, G, F

JAX
Masaż szczęki – P, P +F (5x P+F)
BABALITY – L, P, L, P, F
FRIENDSHIP – L, L, P, P

KUNG
Krajalnica – (Blok, P, P, P, F)
Atak z powietrza – w skoku dół-kierunek
Rynsztok/Szaszłyk – P, P, P, F
BABALITY – L, L, P, P, F
FRIENDSHIP – L, L, L, D, F

KANG
BABALITY – D, D, P, L, F
FRIENDSHIP – P, P, P, L, L, L, F

TIPSY — AMIGA

1. Aby zrobić REP'em INVISIBLE KILL, trzeba być niewidzialnym.

2. Wpisanie na ekranie z opcjami alfabetu od A do U i zatwierdzenie tego klawiszem A powoduje wyłączenie krwi.

3. Wpisując w Options ok. pięć razy alfabet bez Q otrzymuje się tajne menu „Diagnostics".

4. Weźcie 2P GAME, Liu Kang kontra Shang Tsung. Zmorfujcie się Tsungiem w Kanga (2x KANG) i rozwalcie prawdziwym Kangiem fałszywego. Gdy pojawi się FINISH HIM zróbcie mu FRIENDSHIP i popatrzcie co wyjdzie.

POPRAWKI — PECET

LIU KANG – FATALITY Rozgwiazda – P, D, L, G (w zasięgu skoku)
RAYDEN – FATALITY Spopielanie – LK 5s – puść; gdy go trzepie to BLOK + LK, nawalać na chama
MILEENA – Super Upp. – P, D, P, LK
BARAKA – FATALITY Ucięcie Łba – (BLOK, L, L, L) L + HP
REPTILE – Niewidzialność – (BLOK, G, G, D) + HP
DEAD POOL FATALITY (Wrzucenie do kwasu) dla wszystkich postaci – P, P, P ,D, HP

TIPSY — PECET

1. Losowy wybór postaci. Na planszy przy wyborze postaci trzymaj GÓRĘ i wciśnij F1 (F2 dla drugiego gracza).

2. Wyłączenie przerzucania (YES!) – tylko dla 2 graczy (NO!). Po wybraniu Kombatantów należy trzymać (obaj gracze) DÓŁ + HP aż do pojawienia się napisu THROWING DISABLED.

3. Gdy na początku gry pojawią się napisy (MIDWAY PRESENTS), należy wpisać AICULEDSSUL (program powinien zatwierdzić to melodyjką). Przed rozpoczęciem gry ukaże się CHEAT MENU!

4. Wywołanie MENU DIAGNOSTIC: na ekranie głównym (START + OPTIONS) wpisać FIONA – ekran błyśnie na zielono. Wejść w OPTIONS i wpisać ZEDWEB.

STREET FIGHTER

Kombata wystarczy na miesiąc, teraz SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (PC). Jest już wersja na Amigę, a napiszemy o niej później.
ZANGIEF – Ognista ręka – Prawo – Prawo Dół – Dół – P3
DHALISM – Wkrętak głową – Dół + P3 (w skoku)
DEE JAY – SUPER COMBO – L 2 sek – P – L – P – K3
M.BISON – SUPER COMBO – L 2 sek – P – L – P – K3
CHUN LI – Takówka – L 2 sek – P – K1/K2/K3
Deptanka – (w skoku) DÓŁ + K2

Co do sposobu legalnej gry AKUMĄ, dostałem kilka wersji odpowiedzi. Niestety nie udało mi się

Czy wyobrażacie sobie moje zdziwienie i zwierzęcą radość, gdy szykując się na ECTS otrzymałem od naczelnego dwie rzeczy: przykazanie „IDŹ i ZOBACZ" oraz zaproszenie na angielską premierę filmu stworzonego na podstawie mojej ulubionej gry, waszej ulubionej gry, gry wszechczasów czyli MORTAL KOMBAT??? Myślę że nie... to się dało tylko porównać do radości po pierwszym pokonaniu SHANG-TSUNGA w MK1 kiedyś, dawno temu o godz 5 rano.

Jak na skrzydłach leciałem do kina EMPIRE w Londynie pełny zarazem radości, jak i niepokoju czy MK nie okaże się nieudacznikiem na miarę STREET FIGHTERA. Wchodzę. Siadam. Czekam. Cały drżę... i nagle... Jakaś niesamowita muzyka... Świetne i głośne TECHNO-uderzenia wypełniają kino... pojawia się smoczy znak MORTAL KOMBAT... jeszcze nie wierzę własnym zmysłom... i od razu pierwsza scena – SHANG TSUNG masakruje brata LIU KANGA i łamie mu kręgosłup butem! TAK! To MORTAL KOMBAT!!!

Scorpion ze „sznurowadłem"

Raiden, bóg piorunów

Sonya wins!

Mimo, że drży mi ręka gdy to piszę, muszę z wami się tym podzielić. W kilku słowach. JOHNNY CAGE jest aktorem, który znakomicie zna sztukę walki, lecz nikt mu nie wierzy – myślą, że jest takim RAMBO – Stallone'm. SONYA BLADE poszukuje KANO, szefa organizacji przestępczej BLACK DRAGON. LIU KANG jest zaś zarazem świętym wysłannikiem, jak i pragnie pomścić śmierć swego brata. Różnymi sposobami trafiają na statek mający zawieźć ich na wyspę SHANG-TSUNGA, gdzie mają wziąć udział w dziesiątej edycji turnieju MORTAL KOMBAT. Na statku pojawia się dobry bóg – RAYDEN, który objawia im prawdziwą istotę turnieju. Jeśli Ziemianie przegrają po raz dziesiąty z zawodnikami SHANG-TSUNGA, to SHAO KAHN spustoszy ziemię czyniąc z niej swoją rezydencję. Zaraz potem poznajemy złych SCORPIONA i SUB-ZERO... STOP. Nie będę opowiadał wam filmu. Podzielę się tylko kilkoma spostrzeżeniami.

Luuuuudzie!!! Musicie to zobaczyć!!! Sceny walk po prostu miażdżą, nawet boski BRUCE nie zagrałby ich lepiej!!! Kamery są wszędzie! JOHNNY robi STROBOKOP, a LIU nawet ROWEREK!

SHANG ćwiczy FATALITY, a SUB zamraża!!! Żądło SCORPIONA jest zawsze w pogotowiu, a RAYDEN nasuwa piorunami!!! OUTWORLD, gdzie SHANG porywa SONYĘ jest naprawdę straszliwy! GORO ma cztery ręce i robi z nich znakomity użytek! KANO jest taki, jakim go sobie wyobrażałem – nieokrzesany prostak z niesamowitym głosem! A wszystko to podane ze smakiem, nie zaobserwujesz lekceważących uśmieszków jak przy STREET FIGHTER! Nie jest to film dla dzieci!!!

Trochę ochłonąłem z emocji, postaram się ciągnąć normalnie. Ale gdy przypominam sobie scenę walki KANGA z REPTILEM to szczęka odbija mi się od ziemi!!! Spoko... Luz... A więc film jest znakomity. Rewelacyjnie zrealizowany. Cudownie nakręcony. Nie przesadzony. Muzyka TECHNO (YeS!) znakomicie pomaga się wczuć, więc idźcie do kina z dobrym nagłośnieniem – od basów sztywnieją włosy na nogach! Trwa 100 minut. Kopie. Miażdży. Jest niesamowity. Klimatyczny. Oddaje atmosferę gry i jeszcze ją podbudowuje. Aktorzy wybrani do głównych ról grają znakomicie. Obejrzyjcie zdjęcia. Nie ma krwi. Już nie mogę pisać.

Kiepski Recenzent Gul-Ash

PEGAZ ASS says:

Gulash, wyluzuj się, ja coś dopowiem. Film jest naprawdę świetny i to nie dlatego, że użyto do niego jakichś tam Silicon Graphics. Cała poezja mieści się w niesamowitych walkach, w których zawodnicy poszli na całego. Nie ma żadnego markowania, poza tym widać czy ktoś naprawdę oberwał, czy zdołał zablokować. Komputerowy retusz filmu jest bardzo delikatny, prawie niedostrzegalny dla niewprawnego oka. Są krzyki i chrzęst kości, ścieżka dźwiękowa naprawdę zwala z krzesła. Film zarobił na razie 95 mln dolarów i suma ta ciągle rośnie.

Podobno należy wybrać dowolny rodzaj gry. Następnie, przy wyborze postaci, potrzymać kwadracik na RYU przez 3-4 sek. Od razu potem przejść na T-HAWKA i znowu 3-4 sek. Ten sam czas po kolei na GUILE'u i CAMMY, a potem znowu 3-4 sek. RYU. W ostatniej sekundzie P1+P2+P3 (z innego źródła P1+P2+P3+ENTER).

Aby zawalczyć z Akumą należy grać normalnie, aż dojdzie się do SAGATA. Gdy go pokonasz, wciśnij i przytrzymaj P1+P2+P3. Polecisz do Tajlandii, gdzie zobaczysz BISONA. Ekran mignie, i... voila! (Thnx Domino).

Na sam koniec jeden tip z życia wzięty.

1. Potrzebne jest kilka cegieł lub innych kamieni, deska lub skrzynka i może rękawica.
2. Deskę ustawiamy na cegłach, albo skrzynkę na kamieniach.
3. Ustawiamy się dobrze...
4. Z okrzykiem HADOUKEN łamiemy deskę ręką lub nogą!

Czułem się po całej akcji (trwającej 5 min.) lepiej niż po godzinie SSF2T czy MK2, ale gorzej niż po dwóch godzinach gry. Jeśli więc nie macie czasu – polecam.

Wojowników zapraszam do rzucenia okiem na WARRIORS, PRIMAL RAGE i wzięcia udziału w moim mini-konkursie. Pierzcie się po RYACH mówię ostatni raz i spadam, bo zapomniałem wyłączyć gaz!

Lord Gul-Ash

Dziękuję eratowcom i tipserom: Hupek, Darek F., Brzydal, Jacek Leśniak, Robert Postawa, Marcin Profil, Mariusz Pachuz, Michał Kwiecik, Karol „Szybowiec" Komorowski, Marcin Knapik, Maciej Frączek, Andrzej Sobczyk, Mr. Virus, Grzegorz A., Tom Boy, Wieża, Shadow, Marcin Grzymkowski, Domino, Koko, Super Kerek, Chalid, Alex. DZIEKI CHŁOPAKI – TAK TRZYMAĆ!!!

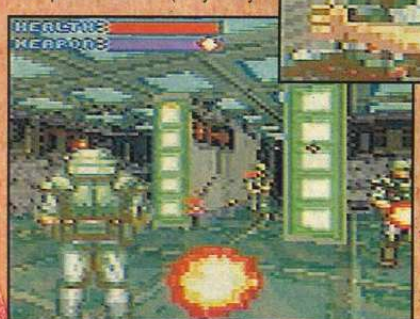
Premiera filmu miała miejsce 18 sierpnia 1995 r. w USA. 13 października 1995 r. planowana jest oficjalna premiera MK3 w wersji na SNES i MegaDrive! Wszystkie plotki o wersji PlayStation pół roku przed innymi okazały się fałszywe! W połowie listopada MORTAL KOMBAT 3 na PC! Wydanie wersji na Amigę nie zostało jeszcze potwierdzone. Przed końcem roku – MK3 na PlayStation. Lada dzień – pierwszy animowany film z serii MK pt. „MORTAL KOMBAT – The Journey Begins". Co z tego trafi do Polski – dowiecie się za miesiąc.

GLOOM

Czyżbyśmy byli świadkami wybuchu nowego szaleństwa? Zaledwie miesiąc temu opisywaliśmy pierwszy pełnowymiarowy DOOM'o-podobny produkt Amigowy, a już dziś mamy niekłamaną przyjemność przedstawić rywala CYTADELI – GLOOM.

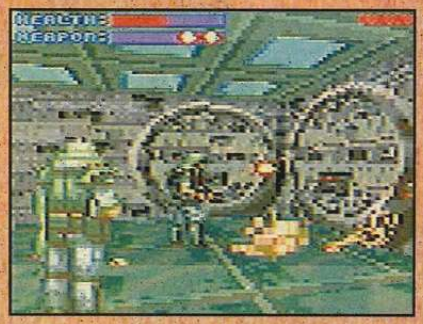
Na początek sprawa najbardziej interesująca rodzimych graczy – szybkość. W tym momencie zaczyna być widoczna różnica pomiędzy naszymi programistami a ich kolegami z zachodu. GLOOM działa zdecydowanie szybciej niż jakakolwiek rodzima produkcja, nawet na nie rozbudowanej Amidze 1200. Być może jest to spowodowane koniecznością przystosowania polskich gier do wszystkich występujących w naszym kraju modeli Amig. Tutaj chwila smutnej prawdy dla posiadaczy „pięćsetek" – GLOOM działa jedynie na maszynach z kośćmi AGA.

Co natomiast oferuje nam program? Po pierwsze możemy wybrać liczbę graczy (solo lub w duecie), sposób sterowania postacią (klawiatura, joystick oraz joypad od CD32), poziom brutalności gry (decyduje o poziomie jęków ofiar i odgłosach wypruwanych flaków oraz rodzaj rozgrywki. Dostępne są klasyczne misje polegające na przejściu jak największej liczby poziomów, oraz rozgrywka, w której dwójka „kolegów" poluje na siebie. Prawdziwych rumieńców gra we dwoje nabiera jednak dopiero po połączeniu komputerów. Dostępne są opcje komunikowania się przez złącze RS-232 (NULL) oraz przez modem (w tym wypadku prędkość można ustawić w granicach 2400 – 38400 bodów).



Kiedy już zdecydujemy się: co, jak i z kim, możemy przystąpić do gry. Pierwsze wrażenie – całkiem tu ładnie. Drugie – jak to się płynnie przesuwa... Trzecie – o kurczę! Nawet kołysze podczas chodzenia jak prawdziwy DOOM! Standardem stały się już teksturowane podłogi i sufit, tak więc ich obecność nikogo nie powinna dziwić. Jeśli jednak okaże się, że przydałoby się choćby minimalne przyspieszenie gry, to możliwe jest ich dwuetapowe wyłączenie – można zredukować je do pozostałych wektorowych pasów (wygląda to zadowalająco) albo zastąpić gustą, czarną przestrzenią – efekt równie beznadziejny. Poza tym możliwa jest także regulacja wielkości okna (od ok. 1/12 powierzchni do obrazu pełnoekranowego) oraz dwustopniowa regulacja ilości szczegółów.

Przeciwnicy są nieźle wykonani, prawie trójwymiarowi, choć niestety nie szokują swoim bogactwem i różnorodnością. Nic tu nie lata ani nie pełza... Wrogowie są zdecydowanie humanoidalni, niezbyt przerażający swym wyglądem, prawie zupełnie milczący. Na szczęście grzeszą chociaż odrobiną inteligencji i nie łażą po całym terenie równając z ziemią wszystko co się rusza, wykazują natomiast zdecydowane powinowactwo do głównego bohatera, co czasami wykorzystać można przeciwko nim. Zdarzyć się może np. że do końca etapu docieramy brocząc krwią, z jednym punktem energii i marną bronią, otwieramy wyjście, a tutaj wyskakuje na nas robot usiłujący ozdobić nami okoliczne ściany. Co wtedy robimy? Ano natychmiast wycofujemy się, wciągamy go w pobliski labirynt, a sami wychodzimy z niego drugim wyjściem i spokojnie udajemy się do przejścia na następny poziom.



GLOOM wymaga nie tylko szybkiego refleksu ale też i zaangażowania kilku kojarzeniowych komórek nerwowych i wspierania się odrobiną strategii. Nigdy nie stój w miejscu, jeżeli nie masz pewności, że w promieniu kilometra od ciebie znajdują się tylko zwłoki. Wykorzystuj teren, nie zaglądaj nawet w często pojawiające się korytarze z gęsto rozmieszczonymi bocznymi zaułkami – jeżeli coś w nich siedzi, to i tak wylezie wchodząc prosto pod twoją lufę, kiedy tylko staniesz na granicy takiego obszaru.

Kiedy rusza na ciebie ławica wrogów, to oddaj kilka salw i uciekaj w labirynt (jeśli jakiś masz w pobliżu), ewentualnie znajdź zaciszny zakamarek, w którym będziesz z czterech stron osłonięty, a wrogowie będą mogli zbliżać się pojedynczo.

Dostępny jest tylko jeden rodzaj broni – ogniste kule. Zbierając ich symbole podskakujące w terenie można zwiększyć skuteczność strzałów. Po zebraniu czterech dodatkowych, każda następna powoduje aktywację tzw. MEGA WEAPON – niestety, wystarcza on jedynie na kilkanaście strzałów. Kule mogą być różnokolorowe: czerwone, zielone, białe – ich barwa symbolizuje siłę rażenia. Taka monotonia może wydawać się denerwująca, ale i do tego można się przyzwyczaić.

Początkowe etapy są dość proste – pojedynczy tunel z wyjściem. Dopiero później zaczyna się prawdziwa zabawa – setki zakamarków, obracające się mury, teleporty, radośnie uprzyjemniają rozgrywkę. W przypadku pojedynku przeciwko drugiemu graczowi, komputer przenosi nas na niewielką planszę, daje natomiast dostęp do kilku dodatkowych drobiazgów urozmaicających polowanie, takich jak kule odbijające się od ścian, gogle pozwalające na lokalizację wroga poprzez mury czy też niewidzialność.

PooH

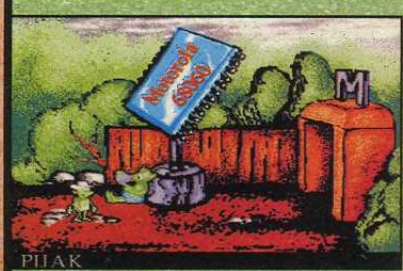
Dystrybutor: MarkSoft

BLACK MAGIC'95
AMIGA 1200
AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
80% Dźwięk
95% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

Na pewno byliście fanami FRANKO – najsławniejszej jak dotąd polskiej gry na Amigę, której wersja na PC będzie już niedługo. Nie wahajcie się więc z sięgnięciem po DOMANA, przy którym FRANKO wygląda jak sielanka na przedmieściach.

Wcielasz się w postać niezłomnego Domana (lub jego kumpla – Baurusa) walczącego z okrutnym systemem totalitarnym niejakiego Ardana. Do gry dołączane jest opowiadanie wprowadzające w ten zdecydowanie fantastyczny świat. Szkoda tylko, że marnie sklecone, zarówno pod względem stylistycznym jak i merytorycznym. Ale zajmijmy się grą.

Już pierwsze spojrzenie pozwala zorientować się, że gra wyszła spod ręki autorów FRANKO. Ta sama nieporadna kreska, podobna estetyka głównego bohatera. Nie jestem do końca przekonany, czy wychodzi to grze na dobre. Na szczęście poprawiono animacje postaci – kręcenie młynka toporem wygląda całkiem nieźle. Jak zwykle dostępny jest szeroki wachlarz ciosów: klasyczne stosowane w walce, maltretowanie ogłuszonego przeciwnika oraz dobijanie leżącego. Już same te dwa ostatnie rodzaje walki świadczą, że gra nie jest przeznaczona dla zrówno-



Nareszcie ukazała się już od dłuższego czasu zapowiadana kolejna przygodówka stworzona przez grupę ART4, znaną z gier MENTOR i EKSPERYMENT DELFIN. Akcja tym razem rozgrywa się... we wnętrzu komputera. Tak jest – scenarzyści postanowili porzucić smętne zakamarki naszych miast czy też podróże w czasie na rzecz okolic bliskich wszystkim zapalonym graczom. Niech nikt jednak nie spodziewa się, że trafi do jakiejś wirtualnej cyberprzestrzeni. W tym wypadku wnętrze układów scalonych przypomina zwykły świat – zazwyczaj brudny i zaśmiecony, jedynie zbudowany z substancji o wyższym odsetku elementów krzemowych.

Bohaterem gry jest Harold – najemnik-morderca. Jak każdy przyzwoity

DOMAN

ważonych psychicznie nastolatków. W tle natomiast przesuwają się obrazki zaczerpnięte wprost ze snu kata-sadysty – wszelkiej maści wariacje na temat rozdzierania, nabijania na pal, wieszania, krzyżowania itp.

Na swojej drodze superbohater napotyka całą czeredę mniej lub bardziej sympatycznych kolegów wymachujących różnymi ciekawymi wynalazkami myśli ludzkiej. Cieszy duża ich różnorodność i niezłe wykonanie. Wrogów można podzielić na trzy kategorie:

– Piechota, czyli wojacy o różnym stopniu wyszkolenia, od leszczy z ówczesnej straży miejskiej do postaci znanych z opowiadań fantasy.

– Łucznicy/kusznicy – atakują zazwyczaj znajdując się jeszcze poza zasięgiem twojej broni. Należy ich eliminować na początku każdej walki.

– Osobista straż Ardana oraz sam Ardan. Ci nadludzie mierzący ponad cztery metry są z całą pewnością najstraszliwymi przeciwnikami. Nie dość, że ich broń ma duży zasięg, to jeszcze są w stanie jednym ciosem wbić człowieka w glebę.

Aby przeżyć dłużej niż kilka minut, potrzebna jest pewna taktyka. Przede wszystkim należy wybrać odpowiednią broń. Na początku gry do dyspozycji jest jedynie miecz lub topór (w zależności od wybranego bohatera). Na szczęście dość szybko możesz wymienić go na coś poręczniejszego (zdecydowanie nie należy wybierać kuszy, chyba że gra się we dwójkę). Moją faworytką jest halabarda, polecam także używanie innych broni defensywnych (najgorsze są natomiast: miecz, topór, maczuga i kusza). Cechują się one możliwością ciągłej młócki nad głową. Teraz czas na cztery strategie, które zdecydowanie polecam.

Doman i jego partner posiadają mięśnie nieznane nauce, np. poprzeczny łokcia.

ZENON ZAWODOWIEC – w ten sposób skutecznie rozprawisz się z piechotą. Najczęściej znajdujesz się w takiej sytuacji: przechodzisz do następnego fragmentu planszy i nagle wyskakuje na ciebie gromadka (zazwyczaj trzech) przeciwników. Najpierw zredukuj ich liczbę przez powalenie dwóch z nich (FIRE + GÓRA), a następnie stojąc twarzą w stronę ostatniego zacznij wymachiwać halabardą nad głową (FIRE + TYŁ). Idiota nie zważając na otrzymywane ciosy nadal idzie w twoim kierunku. Gdy zbytnio się zbliży powal także i jego i w ten sam sposób zajmij się pozostałymi. Przy odrobinie wprawy możesz zdążyć zadać nawet do czterech ciosów – to wystarczy, aby przeciwnik stracił głowę.

GŁUPI JASIO – czasami jesteś zmuszony walczyć w wodzie – wtedy jedyną dostępną bronią jest miecz. W takich warunkach nie możesz w tradycyjny sposób ścinać wrogów z nóg. Należy więc nie dopuszczać do sytuacji, w której będą mogli zadać skuteczny cios i cały czas biegać po planszy dążąc do takiego ich ustawienia, w którym będą gromadką podążać za tobą zachowując pewien odstęp. W tym momencie błyskawicznie się odwracasz i zadajesz cios z obrotu (FIRE + GÓRA), a następnie ponownie zaczynasz uciekać. Może i jest to trochę męczące, ale za to naprawdę skuteczne.

WĘŻYK – jeśli stoi przed tobą strzelec, to po powaleniu innych wrogów podchodź do niego wężykiem. Nie będzie miał czasu na nabicie i wycelowanie broni. Po osiągnięciu odpowiedniego dystansu klasyczny młynek i sprawa załatwiona.

KAMIKAZE – na okazję starcia z gigantami nie mam żadnej taktyki. Staram się po prostu naparzać ile wlezie, pamiętając jednak o zachowaniu dystansu, gdyż bardzo łatwo znaleźć się kilka centymetrów pod ziemią.

PooH

Dystrybutor: Mirage

MISJA HAROLDA

zawodowiec swą aparycją nie przynosi na myśl zamaskowanego zbira czychającego na swą ofiarę w ciemnej uliczce, przypomina raczej uśmiechnięte humanoidalne pudełko zapałek. Otrzymuje on zadanie zlikwidowania okrutnego Wirusa, który opanował system Pikseli i zaprowadził w nim brutalne, totalitarne rządy.

Jak wygląda otoczka gry? Grafika jest raczej ponura i dość uproszczona, przypomina tę znaną z poprzednich gier ART4. Zdecydowanej metamorfozie uległ natomiast interfejs użytkownika. Teraz widok pole gry zajmuje cały ekran, wszystkie opcje dostępne są natomiast po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Jest ich zresztą niewiele – każdy posiadany przedmiot można jedynie spróbować połączyć z innym, ewentualnie wykorzystać.

Zmieniono także sposób prowadzenia dialogów – po rozpoczęciu konwersacji natępuje zbliżenie twarzy rozmówców (tak jak to miało miejsce np. w INNOCENT UNTIL CAUGHT) i dialog prowadzimy na dodatkowym ekranie, wypowiadane kwestie wybierając strzałkami. Trzeba zwrócić uwagę na to, że sposób prowadzenia rozmów (poza nielicznymi wyjątkami, w których nie mamy na niego wpływu) może zaważyć na powodzeniu całej gry. Nie należy więc obrażać strony przeciwnej stwierdzeniami w rodzaju „Stul gębę śmieciu", gdyż może zakończyć się to nawet śmiercią Harolda.

Ogólnie rzecz biorąc dokonane zmiany można ocenić jako idące w dobrym kierunku. Miejmy nadzieję, że w przyszłości poprawie ulegnie także warstwa graficzna, sugerowałbym zwłaszcza pójście w kierunku większego realizmu.

PODZIEMIA

Harold wylądował na stercie paczek. Trzeba przyznać, że nie tak wyobrażał sobie początek nowego zadania. Już miał skierować się w stronę drzwi, kiedy zamajaczyła w nich jakaś postać i nie znoszącym sprzeciwu głosem poprosiła, aby udał się za nią.

Po chwili dotarli do izby przesłuchań. Trzeba przyznać, że wywiad Wirusa był nieźle poinformowany: wiedzieli kim jest Harold i co tu robi. Wyrok był jeden: śmierć albo współpraca. Nasz najemnik nie był do końca zdecydowany, chwilowo wtrącono go więc do celi.

Po pewnym czasie coś zaczęło się dziać z powietrzem – to dziwnie gęstniało, to rozmazywało się. Chwilę później uformował się hologram. Była to twarz jednego z bojowników ruchu oporu. Niestety, chwilowo jego organizacja nie była w stanie udzielić lepszej pomocy niż dostarczenie klucza do drzwi. Hologram zniknął. Niestety, ku wielkiemu rozczarowaniu Harolda, klucz nie pasował. Znakomicie nadawał się natomiast do rozgrzebania ziemi na środku celi – droga do wolności stała otworem.

Dalszy ciąg za miesiąc.

PooH

Dystrybutor: MarkSoft

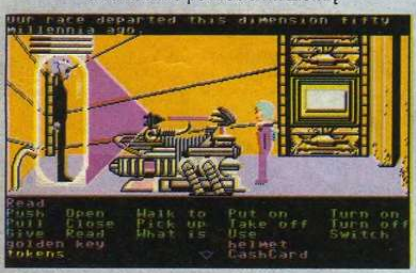
ZAK MACKRACKEN jest kolejną z klasycznych gier (po MONKEY ISLAND, GATEWAY, INDIANA JONES 3 itp.), o które najczęściej prosiliście w listach. W czasie gdy powstała, była z całą pewnością najlepszą przygodówką dla komputerów ośmiobitowych. I taką też pozostała. Dzisiaj rzadko pamięta się o tym produkcie LUCASFILM GAMES, mając w pamięci raczej późniejsze przeboje tej firmy, przekształconej w gigantyczną LUCASARTS.

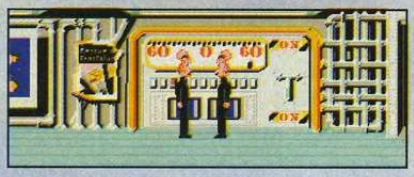
Dramatis personae:

Zachary „Zak" MacKracken
wiek: 27 lat, zawód: dziennikarz
cel życiowy: zdobyć nagrodę Pulitzera w kategorii „najlepsza powieść", znaleźć dziewczynę ze swoich snów
lokacja: 13 Aleja, San Francisco

Annie Larris
wiek: 27 lat, zawód: specjalista d/s zjawisk paranormalnych
cel życiowy: rozstrzygnąć zagadkę UFO, Egipcjan, Marsjan, Atlantów, i inne
lokacja: 14 Aleja, San Francisco

Leslie Bennet i Melisa China
wiek: 23 lata, zawód: studentki
cel życiowy: dostać się na Marsa (najlepiej przy pomocy odpowiednio przerobionej ciężarówki), zbadać Marsa, spotkać Marsjan, nawiązać kontakt z Marsjanami, ewentualnie powrócić na Ziemię





Zadanie stojące przed nimi wszystkimi: ocalić ludzkość przed pochłaniającą ją głupotą.

To fakt, że zadanie jest trudne i jeszcze nikomu w historii nie udało się dokonać tego heroicznego czynu, ale też i głupota zawsze była pochodzenia, że tak powiem, lokalnego. Teraz natomiast wywołują ją niezwykle wredni kosmici. Na szczęście i nad biednymi ludźmi ktoś czuwa. A właściwie – czuwał. Była to szlachetna cywilizacja Skolarian, którzy przez miliony lat opiekowali się życiem na naszej planecie – niestety, jakieś pięć milionów lat temu odeszli w gwiezdną dal, zostawiwszy jednak uprzednio kilka obronnych artefaktów – ot tak , na wszelki wypadek. To właśnie je ma odnaleźć nasza czwórka. Odnaleźć, połączyć i uruchomić. Zacznijmy od Zaka.

ZAK SAMOTNIK

To była kolejna ciężka noc. Zaka znowu prześladował ten sam koszmar – latające twarze, niebiescy olbrzymi i ONA – jedyne światełko w tych mrocznych majakach. Czas jednak wstawać.

Zak najpierw przetrząsnął szuflady w swym pokoju – znalazł w nich organki oraz rachunek telefoniczny (nieuregulowany). Powinna tu być jeszcze karta kredytowa... Jest, wpadła pod biurko, ale przy pomocy rachunku udało się ją wyciągnąć. Teraz zabrał jeszcze akwarium ze swą ukochaną Sushi oraz oddarł kawał tapety ze ściany. Przeszedł do następnego pokoju.

Mieszkanie naszego reportera niezmiernie rzadko było świadkiem porządków. Najpierw łóżko – jedna z poduszek leżała pod ścianą, druga natomiast zakrywała pilota do telewizora. Zak ułożył wszystko na swoim miejscu, włożył wtyczkę do kontaktu i obejrzał wiadomości. Jakież było jego zdziwienie, gdy ujrzał tam dziewczynę ze swego snu! Okazało się, że nazywa się ona Annie Larris i mieszka zaledwie przecznicę dalej.

Teraz należało wykorzystać resztę sennych informacji. Przy pomocy kredki wyciągniętej spod zlewu Zak narysował na tapecie mapę Ziemi z zaznaczonymi dziwnymi punktami, po czym wyszedł z domu.

Swe kroki skierował do francuskiej piekarni. Niestety, była chwilowo nieczynna. Jednakże po kilku upartych dzwonkach, Zak został obdarzony piękną bagietką. Co prawda nie pierwszej świeżości, ale jak się nie ma co się lubi...

Poszedł na 14 Aleję, do sklepu z różnościami. Kupił wszystko. Następnie wyszedł na ulicę, otworzył pudło z narzędziami i przy pomocy obcążek odciął spinkę do włosów sprzed sklepu fryzjerskiego, a następnie wrócił do domu.

Nadeszła smutna chwila rozstania – Sushi zmieniła swe siedlisko z przytulnego akwarium na system kanalizacyjny San Francisco. Teraz Zak zabawił się w małego hydraulika – odkręcił rurę pod zlewem, włożył do niego bułkę, zmielił ją (wciskając przełącznik na ścianie) i zamontował kolanko z powrotem. Przed wyjściem zabrał jeszcze jajko z lodówki i założył zakupiony kapelusz oraz okulary. Poszedł do Agencji Telefonicznej, gdzie przy pomocy komputera uregulował swój rachunek. Udał się do autobusu. Kierowca spał – obudziła go dopiero gra na organkach, pozostawało tylko uregulować należność za pomocą karty kredytowej i Zak znalazł się na lotnisku. Tutaj napotkał niezbyt zrównoważonego osobnika, od którego kupił książkę „O rozwoju świadomości i obniżaniu wyników w golfie". Z otrzymanym od szefa biletem udał się do samolotu.

Trochę przysnął podczas nudnawego wykładu stewardesy na temat skutków latania, obudził się dopiero w momencie, kiedy poczuł w dłoni orzeszki wciśnięte przez obsługę. Poszedł do ubikacji. Przy pomocy papieru toaletowego zatkał umywalkę i wezwawszy stewardesę odwrócił jej uwagę od wnętrza samolotu. W czasie, kiedy była zajęta ratowaniem kibla, wyciągnął spod sąsiedniego siedzenia zapalniczkę. Teraz ponownie udał się do WC i powtórzył operację na instalacji sanitarnej. Tym razem jednak kroki swe skierował do opustoszałej kuchni – umieścił jajko w kuchence mikrofalowej i uruchomił całe urządzenie wywołując małą panikę. To dało mu czas na przeszukanie szafek nad siedzeniami – w ostatniej z nich znalazł akwalung – teraz już w spokoju dotrwał do końca lotu.

Po wyjściu z lotniska dotarł na polanę, na której znalazł dwugłową wiewiórkę. Ta ucieszywszy się z otrzymanych orzeszków uciekła ze swej norki. Teraz już można było rozgrzebać jej siedzibę przy pomocy gałęzi odłamanej z drzewa. W jaskini Zak znalazł stare ptasie gniazdo, które wraz z gałęzią stało się świetnym materiałem na ognisko. Za pomocą kredki dokończył rysunek na ścianie i wszedł do tajemniczej sali. Tutaj właśnie znalazł pierwszą pozostałość po obcej cywilizacji – błękitny kryształ. Otworzył pilotem jego osłonę, zabrał świecidełko i udał się do Miami. Na Florydzie nie zabawił długo. Lotniskowemu pijaczkowi dał do poczytania książkę, ten zaś, wyleczony z nałogu, rozstał się z butelką whisky. Nadszedł czas na spotkanie z Annie. Zac udał się przed jej dom na 14 Alei w San Francisco. Zgodnie z tym, co usłyszał w telewizji, włożył kryształ w szczelinę na listy – Annie otworzyła i...

NIE MA TO JAK AKCJE GRUPOWE

...zaprosiła go do domu. Opowiedziała mu swój sen i wręczyła połówkę żółtego kryształu. Postanowili działać razem. Annie wzięła spod teczki leżącej na stole swą kartę kredytową i udała się wraz z Zakiem na lotnisko. Kupiła dwa bilety do Londynu, jeden z nich dała Zakowi i poszła razem z nim do samolotu. Po przybyciu na miejsce znowu kupiła bilet (tym razem do Kathmandu) i ponownie oddała go Zakowi, który udał się do samolotu.

W Kathmandu udał się do domu guru – autora książki. Posiadany przez niego egzemplarz stał się przepustką do domu mędrca. Ten zaś wprowadził go w tajniki używania błękitnego kryształu. Zak wyszedł z domu i poszedł w prawo. Podpalił zapalniczką stóg siana i korzystając z zamieszania na posterunku policji zwinął sprzed niego nepalską flagę. Przy jaku użył karty kredytowej i dostał się na lotnisko. Poleciał do Kinshasy.

Po krótkim błądzeniu w dżungli znalazł murzyńską wioskę. Wszedł do chaty szamana, wręczył mu kij golfowy i obejrzał taniec wojowników zapamiętując kolejność, w jakiej zginali oni kolana. Potem poleciał do Limy (przez Kair, Londyn i Meksyk).

Znowu dżungla. Po kilkunastu minutach błądzenia dotarł nad wodospad. Wysypał okruszki na karmnik i zaczekał na zjawienie się ptaka. Kiedy ten przyleciał, użył na nim niebieskiego kryształu i pod tą postacią pofrunął w kierunku skalnej rzeźby. Wleciał w jej lewe oko, zabrał leżący na podłodze zwój i wrócił do doliny. Tutaj zwój przekazał samemu sobie i powrócił do swej właściwej postaci. Uciekł do dżungli.

Kolejnym przystankiem był Meksyk. Zak dotarł do azteckiej piramidy, wewnątrz której odkrył prawdziwy labirynt. Zapalając zapalniczką pochodnie w kolejnych korytarzach dotarł do komnaty z posągiem trzymającym połowę żółtego kryształu. Czekał...

MICKRACKEN

MARS, SWEET MARS

Przenosimy się na Marsa, gdzie właśnie dotarły Melissa i Leslie.

Leslie postanowiła udać się na małą wycieczkę w okolice lądowiska. Uprzednio jednak wstąpiła na chwilę do statku, napełniła swoje zbiorniki powietrzem, otworzyła schowek na rękawiczki i zabrała z niego karty kredytowe i bezpiecznik. Kartę Melissy oddała właścicielce i poszła w lewo. Dotarła do monolitu, kupiła w nim dwa żetony i cofnęła się do Kosmicznego Schroniska. Wewnątrz, za pomocą żetonu otworzyła skrzynkę z bezpiecznikami, wyjęła przepalony i wstawiła własny. Teraz już mogła wpuścić powietrze do śluzy i otworzyć wewnętrzne drzwi. W środku nie zastała nikogo. Jedynie na łóżku, pod kocem leżała, powiedzmy, miotła. Pomimo tego, że dość dziwnie spoglądała na Melisę, ta zabrała ją ze sobą. Z pokoju wzięła także drabinę, kawałek taśmy samoprzylepnej i latarkę z szafki. Wróciła do śluzy, zdehermetyzowała pomieszczenie, a kiedy otworzyły się drzwi na zewnątrz, wzięła bezpiecznik i wyszła. Przed schroniskiem oczyściła miotłą baterię słoneczną i udała się do piramidy znajdującej się po prawej stronie lądowiska. Tutaj przystawiła drabinę do drzwi i nacisnęła umieszczone na nich guziki w takiej kolejności, w jakiej widział to Zak w murzyńskiej wiosce. Weszła do środka. Podeszła do środkowego posągu i obejrzała znajdujące się na nim rysunki. Teraz swe kroki skierowała do pierwszych drzwi po prawej – tutaj zaczekała na Melissę.

Melissa w tym czasie weszła do pojazdu, napełniła butlę, a z deski rozdzielczej zabrała magnetofon i cyfrową kasetę. Następnie poszła do Melissy, wzięła od niej przylepiec, zakleiła nim wycięcie w kasecie (nadawała się ona teraz do zapisu) i włożyła ją do magnetofonu.

Leslie przystawiła drabinę do kolumny, weszła na nią i nacisnęła kulę – drzwi stanęły otworem. Dziewczyna zeszła na dół, zapaliła latarkę i weszła w labirynt. Pierwszą salą, do której dotarła było pomieszczenie z dziwną maszynerią – okazało się, że jest to panel sterujący urządzeniami do produkcji powietrza i utrzymywania temperatury w całym kompleksie. Przesunęła obie dźwignie i po chwili mogła już uwolnić się od zaduchu panującego pod hełmem. W następnej sali znalazła rysunek Sfinksa oraz kolejną porcję rysunków – tradycyjnie już dokładnie go obejrzała i wróciła do Melissy.

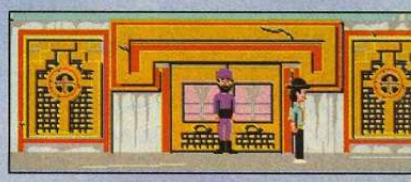
Zak poznał już rysunkowy kod otwierający uchwyty podtrzymujące kryształ – zabrał go więc i wyszedł z piramidy, dotarł na lotnisko i poleciał do Londynu. Tutaj wręczył Annie zwój oraz butelkę whisky. Ona natomiast tak wyekwipowana wyszła z lotniska. Dotarła pod Stonehenge. Poczęstowała wartownika whisky – brytyjski stróż prawa szybko zapadł w błogą nieświadomość. Gdy to już nastąpiło, dziewczyna mogła wyłączyć prąd i wezwać Zaka. On natomiast przeciął siatkę i udał się wraz z Annie do kamiennego kręgu, gdzie położył na płycie oba kawałki żółtego kryształu oraz nepalską flagę.

Kiedy to już nastąpiło, Annie stanęła nad płytą i przeczytała zaklęcie. Zagrzmiało, zaświeciło, piorun gruchnął we flagę, a kryształ się scalił. Zak zabrał go i udał się kolejno do Kathmandu i Kinshasy na szybki kurs obsługi kryształu. Kiedy już poznał instrukcję obsługi użył go i teleportował się kolejno do Limy (skąd zabrał kandelabr) oraz do Kairu. Znalazł się w dziwnym pomieszczeniu, jak się później okazało, ukrytym w piramidzie Cheopsa. Wyszedł z niego (przesuwając dźwignię na ścianie po lewej) i podszedł do prawej łapy Sfinksa. Tutaj uzupełnił rysunek według marsjańskiego wzoru i wszedł do środka. Idąc za symbolami słońca dotarł do pomieszczenia, w którym zaczekał na Annie. Ta szybko wyleciała z Londynu, dotarła do Sfinksa, odnalazła rzeczoną komnatę, odczytała umieszczone w niej hieroglify i nacisnęła przyciski na ścianie w podanej kolejności. Następnie wyszła na pustynię i udała się do piramidy, do komory, w której wcześniej pojawił się Zak.

On zaś w tym czasie obejrzał odsłonięte kolejne rysunki oraz tablicę z mapami i za pomocą ulubionej żółtej kredki uzupełnił swoją mapę o marsjański fragment. Wyszedł na dwór i poleciał do Miami. Tutaj kupił bilet do Trójkąta Bermudzkiego (dziwne, ale sprzedawano bilety tylko w jedną stronę...) i udał się w podróż. Podczas lotu zmuszony był do wysłuchania kilku dowcipów, otrzymał także spadochron od pilota. Po chwili porwało ich UFO. Okazało się, że dla pilota to nie pierwszyzna – znał on nawet kod teleportujący ponownie nad ocean. Kiedy pilot już zniknął, Zak wystukał tę samą kombinację klawiszy, stanął na platformie i... spadał ruchem prawie jednostajnie przyspieszonym gwałtownie zmniejszając wysokość. Na szczęście przypomniał sobie o spadochronie.

Grą na organkach przywołał delfina i używając błękitnego kryształu zamienił się z nim na ciała. Jako stworzenie wodne popłynął do ruin Atlantydy, wyrwał pyskiem kępę wodorostów, zabrał dziwny świecący przedmiot i wrócił na powierzchnię. Tutaj oddał go swej ludzkiej formie i z powrotem przelał w nią swą osobowość. O włos unikając pościgu Obcych przeniósł się do Kairu.

Tymczasem na Marsie Melissa wzięła od Laslie drabinę, przystawiła ją do kolumny, włączyła REC w magnetofonie i nacisnęła kulę. Kiedy drzwi się zamknęły, wyłączyła magnetofon i je otworzyła. Zeszła z drabiny i wraz ze swoją towarzyszką skierowała się do kolejnych wrót. Otworzyła je korzystając z nagrania magnetofonowego. Laslie ponownie wkroczyła w mroczne korytarze. Doszła do sali, z której zabrała Ankh (krzyż egipski) i wróciła do Melissy. Tak samo postąpiły przy ostatnich, prawych drzwiach. Tym razem na końcu korytarza znajdowała się sala z jakąś aparaturą. Laslie włożyła Ankh w odpowiednie miejsce na panelu, zabrała klucz ze ściany i wcisnęła przycisk. Rozpoczęła się projekcja. Kosmita opowiedział jej kto to są Skolarianie, dlaczego nas chronią itd. Wróciła do Melissy i oddała jej klucz.



OSTATNI ROZDZIAŁ

Na Czerwonej Planecie wszystko już było gotowe na przyjęcie Zaka – nie pozostawało mu więc nic innego, jak tylko tam się teleportować. W pomieszczeniu, w którym się znalazł narysował na ścianie kod ze Sfinksa i przechodząc przez labirynt dotarł do dziewczyn.

Dziewczęta natomiast (pamiętając o założeniu hełmów) wyszły na zewnątrz – dotarły do stacji tramwajowej. Melissa przy okazji kupiła cztery żetony, potem wsiadły do pojazdu i udały się do marsjańskiej piramidy. Tutaj Laslie zamiotła teren przed stacją, po czym miotle znudziło się udawanie nieinteligentnej formy życia. Laslie zaczekała chwilę na Melissę, która w międzyczasie wróciła się po Zaka. Ten natomiast, będąc jeszcze w komorze z posągami, musiał przystosować się do miejscowych warunków. W tym celu założył na siebie kombinezon nurka, akwalung, akwarium i całość uszczelnił taśmą z pojemnika z narzędziami. Następnie uzupełnił zapas powietrza w pojeździe, kupił żeton i wraz z Melissą pojechali do piramidy.

Tutaj używając spinki do włosów otworzył wrota. Wszyscy weszli do środka i dotarli do sarkofagu. Laslie nacisnęła jego stopy, otwierając w ten sposób tajne przejście znajdujące się na końcu korytarza. Zak i Melissa weszli do komnaty, w której znajdował się ostatni, biały kryształ. Laslie puściła stopy, Melissa złotym kluczem otworzyła szafkę i nacisnęła przycisk. Zak szybko zabrał kryształ i teleportował się do Kairu. Laslie ponownie nacisnęła stopy – Melissa wyszła z komnaty i razem ze swoją przyjaciółką wróciła do swego statku kosmicznego. Tutaj zamknęły drzwi, zdjęły hełmy, Laslie włożyła bezpiecznik na miejsce i uruchomiła silniki – były w drodze na Ziemię.

EPILOG

Zak umieścił błyszczący przedmiot z Atlantydy na postumencie, do niego przymocował kandelabr i wcisnął w jego ramiona trzy kryształy. Teraz przesunął dźwignię znajdującą się po prawej stronie. Annie pociągnęła za tą po lewej – maszyna została uruchomiona. Pole siłowe otoczyło Ziemię, kosmici odlecieli, Zak zdobył swego wymarzonego Pulitzera (i coś jeszcze!). A wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

PooH

WARRI

ich tylko sześć więc można się przyzwyczaić. Gra podoba mi się i polecam ją zainteresowanym.

Dawno temu pewien wojownik opanował tak dalece moc, że stał się niewidzialny. Rządził światem siejąc śmierć i zniszczenie. Wieki później, znudzony łatwymi zwycięstwami ukrył się na bezludnej wyspie, aby bez reszty poświęcić się studiowaniu sztuki walki. Został MISTRZEM, lecz jego ciało na skutek mocy przepływającej przez nie zostało potwornie zniekształcone. Miał już dosyć. Porwał sobie tylko znanymi magicznymi sposobami najlepszych wojowników w historii świata, aby spośród nich wyłonić jedynego, któremu chce przekazać moc.

MIĘSECZKO!

Tyle legenda, my zaś zabieramy się od kuchni za najnowsze mordobicie – WARRIORS. Zrealizowane w technice 3D Bio-Motion (tej samej co BIOFORGE) najbardziej realistycznie jak do tej pory odwzorowują ruchy postaci. Niestety, wzrastają też wymagania sprzętowe. Do HIGH DETAIL trzeba już mieć co najmniej DX2/66. Graficznie nie ma się do czego przyczepić, podobnie jest z dźwiękiem. Znakomicie nałożone tekstury, dithering, cienie i bardzo ładne tła doskonale współpracują ze świetną muzyką (wersja CD – ścieżki Audio) i świetnymi okrzykami walczących. Nieco drażni niemożność przedefiniowania klawiszy, ale jest

MIĘSKO!

W grze występuje dziesięć postaci i MASTER rozstawiony z numerem 11. Każdy z wojowników pochodzi z innego okresu historycznego, walczy inną techniką. Niektórzy posiadają broń, niektórzy zadziwiają potęgą swych pięści. Sam turniej składa się jak łatwo obliczyć z dziesięciu zwycięskich walk.

Podczas gry mamy możliwość zmieniania zarówno kąta patrzenia, jak i rozdzielczości, w której toczy się walka. Klawisze PAGE UP i PAGE DOWN służą do przełączania kąta ustawienia kamery (bok i bok-góra), natomiast END i HOME zmieniają rozdzielczość z VGA (duże postacie, scrolling) na SVGA (extra, są mali i całe pole walki na jednym ekranie). Po walce można obejrzeć sobie trójwymiarowy REPLAY, można też ruszać dowolnie kamerą na boki.

MIĘSO!

Na górze pod wizerunkami wojowników jest wyświetlany pasek, który symbolizuje energię ciosów specjalnych. Radzę więc nie przesadzać, choć się regeneruje. Portreciki zaś to energia. Im bardziej wyblakły staje się obrazek, tym mniej energii pozostało postaci.

Jak zwykle, cztery podstawowe kierunki (Lewo, Prawo, Góra, Dół) i dwa razy Fire – Noga (N) i Ręka (R). Oczywiście dla postaci zwróconej w prawą stronę.

MIĘCHO!

Oto wojownicy. Posiadają po trzy ciosy specjalne, z tego dwa normalne i trzeci jeszcze bardziej specjalny – megakillerski.

Pozostała jeszcze SEKRETNA ŚCIEŻKA, którą opanują tylko najlepsi. Wpisując słowo CHEAT w głównym menu pojawi się napis SECRET WAY który należy wybrać, i wpisać jeden z kodów, który zmieni walkę. Na przykład wpisując REPLAY uzyskujemy zupełnie nową opcję, walka w pełnym 3D. Istnieje wiele innych kodów, podobno można grać MASTEREM...

Lekka Ręka – szybki/lekki cios ręką, gdy przeciwnik jest blisko	**R**
Mocna Ręka – wolny/mocny cios ręką, gdy przeciwnik stoi dalej	**R**
Lekka Noga – szybki/lekki kop na tors, gdy wróg się zbliża	**N**
Mocna Noga – wolny/mocny kop na tors, gdy wróg się oddala	**N**
Niska Ręka – szybki/średni cios w czułe miejsca (kolana, jaja)	**(D) R**
Niska Noga – średni/mocny kop dosyć nisko, czasem podcina	**(D) N**
Specjalny Lekki – gdy nieprzyjaciel atakuje	**P + N**
Specjalny Mocny – gdy nieprzyjaciel się cofa	**P + N**
Odkładanie Broni – niektóre zabawki można odłożyć (np sztylet)	**D – L – R**
Przerzuty – gdy jesteś blisko nygusiaka	**L + R**
Wisielec – czasem można sobie powisieć na jakichś hakach	**R w skoku**
Cios z haka – bardzo mocne dwunożne kopnięcie	**N**
Blokuje się wciskając górę	**G**
A zeskakujemy ponownie używając ręki	**R**

U-W-A-G-A

No właśnie. Teraz ogłaszam minikonkurs GuL-AsH'a, w którym można wygrać świetną koszulkę z mojego ulubionego mangowego filmu „AKIRA", komiks MORTAL

GHOR

Niski (150 cm), ważący 97 kilogramów stwór pochodzący z jurajskiej ery. Za swoich czasów był jednym z największych myśliwych, wygrywał pojedynki nawet z olbrzymami. Posiada pewną inteligencję, ale częściej przebija przez niego instynkt zwierzęcy. Pazury i kły, po prostu niebezpieczny drapieżnik!

KAMELEON
Niewidzialność!
L – P – P – R

ŚLINOKWAS
Potwór pluje kwasem o dużym stężeniu
P – P – N

MYŚLIWY
Ujawnia ukryte włócznie
P – D – L – N

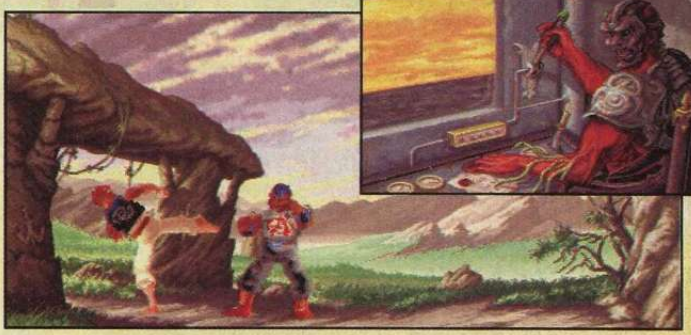
TECUMSEH

Mierzący 182 cm, ważący 78 kg dumny Indianin z Ameryki. Urodzony w 1793 r. w Nowej Anglii, od najmłodszych lat szykował się na białych. Jako dorosły prowadził wojowników do walki z białymi diabłami. Jego kolekcja skalpów świadczy, że jest najlepszy. Proste ruchy czerwonoskórego władającego tomahawkiem.

OGIEŃ WANKA TANKA
Energetyczny piorun prosto w przeciwnika
P – L – D – R

DUCHY PRZODKÓW
Atak psychiczny
D – D – R

LOT ORŁA
Zrywa skalp w locie
P – P – P – N



KOMBAT oraz album do wklejania SUPER STREET FIGHTER 2.

Kto przyśle najwięcej rozszyfrowanych kodów do cheat menu, wygra koszulkę. Drugie i trzecie miejsce to kolejno komiks MK i album SSF2T. Chciałem zamieścić zdjęcia nagród, ale zabrakło miejsca.

Punktuacja w konkursie jest prosta:

1 CHEAT = 1 punkt

...ORS

Startujcie do klawiatur i wstukujcie... czekam na listy do końca listopada. Polecam dopisek GULASH lub KOMBAT KORNER na kopercie, gdyż wtedy na pewno każdy z nich zostanie zauważony. Pamiętajcie też o adresach! Jak zwykle, miłego trzepania po RYACH życzy

GuL-AsH

Grę dostarczył: CD Projekt

MINDSCAPE'95

PC: VGA, SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1 5

MORDOBICIE

95% Grafika 85% Dźwięk 90% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

ZIA

Mierząca 170 cm wzrostu, ważąca 55 kilogramów czarnowłosa piękność jest Azjatką, urodzoną w Chinach w 1873 r. We wczesnych latach życia została zabrana przez mnichów z klasztoru Shaolin, którzy nauczyli ją Kung-Fu Wushu. Była najlepsza w swoim czasie.Znakomite kopniaki, wysokie skoki. Polecam Lekką Nogę i Smocze Koło.

SMOCZE KOŁO
Bardzo szybki kopniak z obu nóg
P – P – N

RYK LWA
Krzyk paraliżujący przeciwnika
D – P – R

TAŃCZĄCY WĄŻ
Mowa ciała powala
L – D – P – D – N (R)

CARCERES

Wysoki na 202 centymetry, ważący 136 kilogramów muskularny morderca. Urodzony w Kartaginie w 169 r. p.n.e. Został schwytany przez Rzymian i wysłany na galery. Z uwagi na posiadaną siłę i wolę walki przeniesiono go do Koloseum, gdzie jako gladiator stał się niepokonany. Wolny, ale jego ciosy są bardzo mocne. Walczy mieczem.

SZARŻA
Atak ze łba, a raczej z hełmu
P – P – N

LOT ŚMIERCI
Cała masa na przeciwnika
L – P – D – N

CIŚNIĘCIE MIECZEM
Narzędzia gospodarcze to dobra broń
L – L – P – N

HANK(S)

Rosły – 188 cm, ważący 85 kilogramów, szybki i niebieskooki. Urodzony w USA w 1947 r. Walcząc w Wietnamie służył w oddziałach specjalnych, gdzie wsławił się wykonując najbardziej szaleńcze misje. Został zdemobilizowany i z opinią skrzywionego psychicznie wrócił do domu, gdzie ćwiczy dalej. Full Contact + Kick Boxing, mordercza mieszanka. I jeszcze Granat!

ZWAŁA Z NÓG
Szybki atak zbijający przeciwnika z nóg
L – D – P – N

RZUĆ I ZNISZCZ
Wyciąga i rzuca granacik
D – L – R

STRZEL I ZAPOMNIJ
Odpalenie śmiercionośnej rakiety
P – P – L – R

CORTO

Mierzący 175 centymetrów, ważący 71 kilogramów Europejczyk z hakiem. Urodzony w Saint Malo w 1664 r. Za młodu pracując na statku zabił bosmana i musiał się salwować ucieczką. Został najstraszliwszym piratem w dziejach. Nie brał jeńców i zatapiał wszystkie napotkane statki. Ten facet nie bał się nawet Boga! Brak siły rekompensuje waleczność i okrucieństwo, no i hak!

UKRYTE OSTRZE
Zawsze nosi niezłą kosę, którą można rzucić
P – P – R

ZAHACZENIE
Hak jest straszną bronią
L – P – P – N

BUTLA GROGU
Czasem z pomocą przychodzi szkielet
P – L – D – L – N

FERGUS

Wysoki na 199 cm, ważący 110 kilogramów rudy i muskularny Irlandczyk. Urodzony w Ulster w 995 r. Druidzi widzieli w nim wielkiego wojownika i faktycznie takim był. Został wodzem swego klanu i poprowadził go do zwycięskiej bitwy pod Clontarf. Zbroja daje dobrą ochronę, zaś ręce robią swoje.

BANSHEE
Wycie, które mrozi krew w żyłach
D – P – R

NIEDŹWIEDŹ
Wali ze łba
P – P – N

METAMORFOZA
Zmienia się w potwora
L – P – N

MEATBALL

Mierzący 185 cm, ważący 120 kilogramów czarny Amerykanin, dosyć masywny. Urodzony w Nowym Jorku w 1972 r. dorastał na ulicach. Sławił przemoc od najmłodszych lat w wojnach gangów i w hali bokserskiej. Zabił na ringu przeciwnika, co zakończyło jego karierę. Boks i walka uliczna, siła i kij baseballowy.

GRAFITTI
Spray prosto w oczy przeciwnika
D – L – R

PIŁKA W ŁEB
Piłeczka do baseballa w głowę.
L – D – P – R

ULICZNY KOKTAIL
Jak w pochodzie Solidarności
D – L – L – N

NEFTIS

Niewysoka bo 164 cm, chuda bo 49 kilogramów bardzo szybka Egipcjanka. Urodzona w dorzeczu Nilu w -1401 r., została poświęcona Sethowi. Jako dorosła została najwyższą kapłanką Imperium. Wsławiła ją niepowstrzymana rządza krwi i ofiar z ludzi, których sama wykańczała. Brrrr... Niezbyt silna, ale magiczna i bardzo szybka.

MOC SETHA
Ciska w przeciwnika magicznym wężem
L – D – D – N

NIEWIDZIALNOŚĆ
Magiczne siły teleportują ją samą za przeciwnika
D – P – R

PRZEKLEŃSTWO ANNUBISA
Zgniata przeciwnika w śmieć
L – D – D – L – R

OSINKIRA

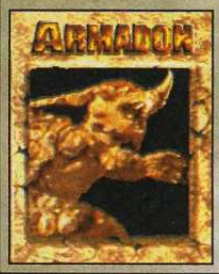
Ogromny (231 cm), ważący 96 kilogramów Murzyn. Urodzony w Afryce w 1248 roku w wiosce Masajów, w wieku 10 lat zabił lwa używając tylko oszczepu. Jego matka zdradziła mu sekrety buszu, przez co został najsławniejszym wodzem Masajów pokonując przeciwników magią i dzidą. Kopniaki i oszczep, który jest bardzo groźny.

LWI PAZUR
Dziki duch puszczy atakuje przeciwnika
D – L – N

OGNISTA WŁÓCZNIA
Magiczna włócznia w przeciwnika
L – P – R

TORNADO
Megacios z daleka
P – D – L – L – N

Armadon przez miliony lat spał w swej jaskini pod powierzchnią ziemi. Kataklizm wyrwał go z błogiego zajęcia i rozjuszył, postanowił więc wyleźć i poukładać wszystko po swojemu!



BED-O-NAILS.....DÓŁ – DÓŁ – GÓRA
GUT GOUGER.....PRAWO – PRAWO – LEWO
IRON MAIDEN.....LEWO – GÓRA – PRAWO
FLYING SPIKES.....LEWO – LEWO – GÓRA
HORNICATION UPP......DÓŁ – PRAWO – GÓRA
MEGA CHARGE.....LEWO – DÓŁ – PRAWO
SPINNING DEATH.....LEWO – PRAWO – DÓŁ
LUDZKI SNACK.....GÓRA – PRAWO – DÓŁ

Blizzard to prawdziwa esencja dzikości. Zamrożony przez miliony lat w Himalajach czekał na swą szansę. Jego niesamowita siłą czyni go prawie niepokonanym.

AIR THROW.....W powietrzu HQ + LQ
ICE GEYSER.....DÓŁ – DÓŁ – GÓRA
LONG MEGA PUNCH....LEWO – PRAWO – PRAWO
PUNCHING BAG....PRAWO – DÓŁ – LEWO – LEWO
SHORT MEGA PUNCH.....LEWO – DÓŁ – PRAWO
FREEZE BREATH.....DÓŁ – LEWO – PRAWO
FAKE MEGA PUNCH.....DÓŁ – GÓRA – GÓRA
QUICK MEGA PUNCH.....LEWO – GÓRA – PRAWO
THROW.....PRAWO – DÓŁ – GÓRA – LEWO
LUDZKI SNACK....LEWO – GÓRA – PRAWO – DÓŁ

Chaos, najbardziej waleczny z bogów, chciał sterować ludzką ewolucją. Jednak magia obróciła się przeciw niemu zmieniając go w bezmyślną bestię. Jeśli wygra, zostanie mu zwrócona jego prawdziwa powłoka.

BATTERING RAM....PRAWO – PRAWO – PRAWO
FLYING BUTT SLAM.....DÓŁ – PRAWO – GÓRA – DÓŁ
GROUND SHAKER.....LEWO – GÓRA – DÓŁ
SLOW POWER PUKE.....GÓRA – LEWO – LEWO
FART OF FURY.....DÓŁ – PRAWO – GÓRA – LEWO
GRAB-N-THROW.....PRAWO – LEWO – LEWO
FAST POWER PUKE....GÓRA – PRAWO – PRAWO
LUDZKI SNACK.....PRAWO – DÓŁ – LEWO – GÓRA

ciąg dalszy ze str. 68

Walka w PRIMAL RAGE jest trochę inna niż zwykłe Kombaty, do których przywykliście – i jest to zarazem szansa dla „nowych" w tej dziedzinie, bo dinozaury nie tylko używają łap, ale nawet i szczęk! Można stosować różne techniki walki, od młócki po klawiszach aż do serii combo-special-combo-fatality. Gra jest naprawdę niezła, jest w niej coś dla każdego. Dla tych, którzy lubią człekokształtnych – BLIZZARD i CHAOS. Dla całej reszty – krwiożercze bestie. No i ta bryzgająca na boki jucha!!! Sama esencja krwawej jatki. Jednym słowem – GRAĆ!!!

Podczas walki na górze ekranu widać kolejno energię dinozaura, a pod spodem jego potencjał psychiczny, który spada pod wpływem chaotycznych i nieprzemyślanych ruchów. Gdy spadnie do zera, Dino głupieje i kiwa się na boki wystawiając się na kosę. Na szczęście szybko się regeneruje i nie ma się czym martwić.

Trochę inaczej niż zwykle rozwiązano zadawanie ciosów. W PRIMAL RAGE aby zrobić SPECIALA należy trzymając wskazane przyciski FIRE wykonywać ruchy klawiaturą lub joy'em. Jest to wygodne, ale zarazem na kiepskich klawiaturach nie wychodzą niektóre ciosy (blokują się klawisze). Polecam więc grę joystickiem.

Skoki wykonuje się na dwa sposoby – normalnie oraz najpierw trzymając do dołu, a następnie góra-kierunek (wyżej, dalej).

Podczas walki (po wykonaniu dobrego COMBO na przeciwniku) ludzie wyznający tego poszkodowanego wychodzą biadolić na pole walki. Można zeżreć sobie ludzika – odbudowuje to część energii twojego dinozaura!

W grze występują cztery przyciski FIRE, które można przedefiniować.

Górny Szybki – HQ; Dolny Szybki – LQ
Górny Mocny – HF; Dolny Mocny – LF

Supermocne ciosy zadajemy wciskając naraz dwa dolne lub dwa górne czyli:
HQ + HF lub LQ + LF

A teraz już tylko ZWIERZAKI i SPECJALE! Na próbę pozostawiam wszystkie nazwy ciosów w oryginale, zgodnie z waszymi życzeniami z listów! Pamiętajcie, najpierw trzymać podane przyciski, a potem wykonywać ruchy! Standardowo ciosy są dla zwróconego ryjem w prawą stronę. **Wszystkie ciosy wykonuje się trzymając równocześnie HQ i LQ!**

PRIMAL RAGE

Primal Rage zostało wydane na razie na: PC CD-ROM, SEGA MegaDrive, SEGA Game Gear, Super Nintendo, Game Boy. Ciekawe jak wygląda na tym ostatnim (cz-b ekran 6x4 cm). Wersje na Amigę, CD32, Maca, 3DO i Jaguara mają być gotowe wkrótce.

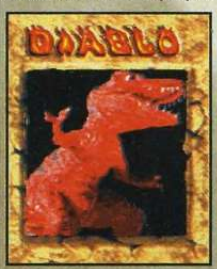
Jak wspomniałem wcześniej, graczom z kiepskimi klawiaturami (co można łatwo sprawdzić w opcji TEST CONTROLS) mogą nie wyjść niektóre ciosy, ale jest ich tyle, że na pewno coś się da wyłuskać. Jeszcze raz chcę wyrazić swój zachwyt dla wspaniałej grafiki i bryzgającej krwi, którą wszyscy tak lubimy (ci co nie lubią – ustawić GORE OFF w opcjach). Polecam też ryki potworów, dobywane z głębi plastelinowych gardzieli.

Za miesiąc – COMBOS (YeS!) i FATALITIES (YeS! YeS!) czyli specjalnie dla was SZKOŁA PRZETRWANIA IMIENIA GULASHA – PRIMAL RAGE!

Primal Gulash

Dystrybutor wersji PC CD: BobMark

Diablo to zło w najczystszej formie. Uwolnił się ze swego więzienia głęboko pod ziemią, aby podbić planetę i spalić ją. Jeśli wygra – wszystko co żyje zginie!



FAST FIREBALL...DÓŁ – PRAWO – PRAWO – PRAWO
HOT FOOT.....LEWO – DÓŁ – PRAWO
MEGA LUNGE.....DÓŁ – GÓRA – PRAWO
TORCH.....GÓRA – DÓŁ – DÓŁ
SLOW FIREBALL.....DÓŁ – LEWO – LEWO
INFERNO FLASH.....GÓRA – GÓRA – GÓRA
PULVERIZER.....GÓRA – PRAWO – PRAWO
LUDZKI SNACK.....DÓŁ – GÓRA – DÓŁ

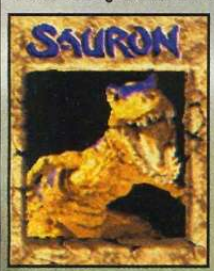
Talon rządził klanem Raptorów na ukrytej wyspie gdzieś na Pacyfiku. Po katakliźmie jego wyspa połączyła się z lądem. Jako przywódca postanowił nie opalać się i spróbować zdobyć więcej ziemi. Lubi polować na ludzi.

BRAIN BASHER.....LEWO – GÓRA – PRAWO
FRANTIC FURY.....DÓŁ – PRAWO – LEWO – PRAWO
POUNCE AND FLIP.....PRAWO – DÓŁ – DÓŁ
SLASHER.....DÓŁ – GÓRA – PRAWO
FACE RIPPER.....DÓŁ – DÓŁ – PRAWO
JUGULAR BITE.....LEWO – PRAWO – LEWO
RUN w lewo.....LEWO – LEWO – LEWO
RUN w prawo.....PRAWO – PRAWO – PRAWO
LUDZKI SNACK.....PRAWO – DÓŁ – LEWO

Vertigo dawno temu wpadł na Ziemię poszaleć, ale coś przeniosło go na Księżyc. Po katakliźmie wpadł ponownie, aby zniewolić wszystkich ludzi i zbudować sobie niezły pałac.

AIR TELEPORT.....DÓŁ – GÓRA – GÓRA
SCORPION STING.....PRAWO – PRAWO – DÓŁ
FAST VENOM SPIT.....DÓŁ – LEWO – LEWO
VOODOO SPELL.....PRAWO – LEWO – LEWO
COME SLITHER.....LEWO – LEWO – LEWO
TELEPORT.....DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ
SLOW VENOM SPIT.....DÓŁ – PRAWO – PRAWO
LUDZKI SNACK.....DÓŁ – PRAWO – GÓRA

Sauron to bóg Głodu. Uwielbia ludzkie mięso, więc nawet jego wyznawcy drżą przed nim ze strachu. Chce mieć jeszcze więcej ludzkich snacków i dlatego pragnie podporządkować sobie plemiona.



AIR THROW.....HF + LF
EARTHQUAKE STOMP.....GÓRA – DÓŁ – DÓŁ
NECK THROW.....PRAWO – LEWO – LEWO
STUN ROAR.....LEWO – PRAWO – PRAWO
CRANIUM CRUSHER.....DÓŁ – GÓRA – GÓRA
LEAPING BONE BASH.....DÓŁ – GÓRA – DÓŁ
PRIMAL SCREAM.....DÓŁ – GÓRA – LEWO
LUDZKI SNACK.....DÓŁ – DÓŁ – GÓRA

CLUB FOOTBALL THE MANAGER

Tegoroczne lato było okresem wysypu gier piłkarskich. Ukazały się dwie LIGI POLSKIE, CLUB SOCCER, PLAYER MANAGER 2 i z pół garści zwykłych kopanin. Niestety, nie dokonał się żaden rewolucyjny przełom, jak choćby przełomik na miarę NBA LIVE'95 w koszykówkach. W CLUB SOCCER autorzy dokonali niemal cudu, tworząc grę absolutnie przeciętną, chociaż przeciętną w lepszym znaczeniu tego słowa. Wszystkie jej elementy utrzymane są na średnio przyzwoitym poziomie.

Tak jak w każdej szanującej się grze managerskiej, gracz musi sprawdzić się na kilku równorzędnych polach działalności. To co najciekawsze, to oczywiście zestawianie składu i opracowywanie taktyki gry. Do pomocy są rozbudowane charakterystyki graczy: osiem różnych parametrów opisujących takie elementy jak szybkość, celność podań, strzał, grę głową itp. Musisz z nich wygłówkować, kto przyda ci się w drużynie, a kogo lepiej trzymać z dala od boiska. Druga sprawa: transfery. Trzeba naprawdę samozaparcia, by nie kupić okazyjnie gracza („Panie, prawdziwa okazja, nowy, z małym przebiegiem i za pół darmo!") na pozycję, na której masz już dziesięciu innych. Z drugiej strony trzeba wykazać się odwagą, by sprzedać wszystkich niepotrzebnych graczy, zadłużyć się po uszy i z walizkami pieniędzy uganiać się za jakimś markowym zawodnikiem.

Nowinką, aczkolwiek nie pierwszej świeżości, są animowane scenki ze spięć podbramkowych. Są one generowane na bieżąco, stosownie do sytuacji pod bramką. Nie są to odgrywane gotowe scenki jak w THE MANAGER, lecz animacje tworzone przez program w trakcie meczu – są więc powiązane z rzeczywistym przebiegiem akcji. Niestety widok z góry nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem. Co gorsza większość bramek pada z ewidentnych spalonych, zaś całość akcji to zwykle jedno podanie i strzał.

Gdyby CLUB SOCCER ukazał się w zeszłym roku, niewątpliwie mógłby rywalizować o palmę pierwszeństwa z PREMIER MANAGER 3. Obecnie, po oryginalnych managerach z ASCON i w momencie ukazania się PLAYER MANAGER 2, nie wzbudzi już większych emocji.

Pejotl

Firma: BOMS'95, Ocena: 70%

PS. Aby ukoić ciekawość fanek odpowiadam na pytania z listów. Zasady piłki nożnej znałem już w wieku pięciu lat (wcześniej przeczytałem jedynie Kodeks Drogowy). W szkole grałem oczywiście w nogę, kosza i siatkę, choć najdłuższy staż zaliczyłem w piłce ręcznej – jako bramkarz (cały ogólniak i studia, non stop). Namiętnie oglądam każdą transmisję z NBA i NFL. Nie mam na ścianie kija baseballowego, jedynie proporczyki Sekcji Hokeja na Lodzie z RKS Okęcie. Od chwili gdy kupiłem komputer, nie gram w sporty wymagające ruszania się z prędkością większą niż 1 metr na minutę. Obecnie preferuję szachy, a ze sportów bardziej dynamicznych, rzucanie lotkami do tarczy. Pytania dotyczące wzrostu i wagi są zbyt osobiste, więc nie odpowiem. Pizza i bigos są O.K.

CHAMPIONSHIP MANAGER'93

W przeciwieństwie do innych managerów, CHAMPIONSHIP MANAGER został zaprojektowany niejako „na zamówienie" graczy. Autorzy zebrali i uwzględnili tu szerokie spektrum uwag zebranych wśród sympatyków podobnych gier sportowych. Efektem jest wyraźnie inne niż w konkurencyjnych grach podejście do kierowania drużyną.

Podstawową zaletą CM, która sprawia, że wciąż jest programem atrakcyjnym, jest możliwość dokładnego poznania własnej drużyny, wręcz z życia się z nią. Piłkarz przestaje być pozycją w tabelce, a zaczyna naprawdę żyć w wyobraźni gracza. W trakcie rozgrywek zaczniesz rozróżniać najlepszych graczy i będziesz wiedział bez patrzenia w statystyki, który z graczy nie trafi w bramkę nawet z karnego, a który wykorzysta nawet cień szansy, by strzelić fantastycznego gola.

CM uwolni cię od sporej części decyzji ekonomicznych, w zamian oferując bardziej realistyczne i dokładne podejście do zadań trenerskich. Nie wystarcza już liczenie punktów obrony/pomocy/ataku i zestawianie składu pod kątem czystej matematyki. W innych managerach taktykę gry ustawia się zwykle pod kątem zawodników, w CM takie podejście przestaje być oczywiste. To wymyślona przez ciebie taktyka wysuwa się na plan pierwszy – jeśli nie wiesz co mają grać twoi ludzie, trudno będzie ci zestawić sensowny skład.

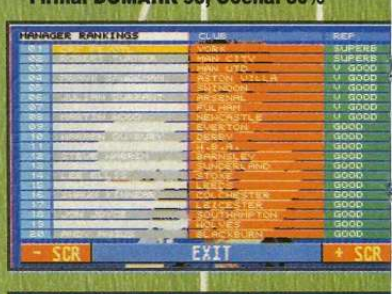
Dobrym posunięciem było zrezygnowanie z podawania oceny zawodnika jedynie w kategoriach: obrona, podanie, strzał. W CM wybór dobrego gracza jest trudniejszy. Oprócz zwykłych parametrów: obrona, podanie, szybkość, gra głową, spryt, kreatywność, dodano ocenę charakteru każdego gracza i jego potencjalny wpływ na grę drużyny. Jeśli wystawisz na stoperze zawodnika lekkomyślnego, do ataku dasz pasywnych, a kapitanem mianujesz gościa samolubnego lub kłótliwego, to nawet remis stanie się niesamowitym osiągnięciem.

Najważniejszym parametrem zawodnika jest ogólny poziom gry (RATING). W każdym meczu zawodnicy oceniani są w skali 1-10, a średnia wszystkich ocen daje pojęcie o jakości piłkarza. Co jednak istotne, poziom graczy nie jest dany raz na zawsze, lecz zależy od twoich wysiłków. Słaby gracz umieszczony na odpowiadającej mu pozycji może znacznie poprawić swą grę i odwrotnie – dobry gracz, któremu każesz grać na niewygodnej pozycji może obniżać z sezonu na sezon swój poziom. Ważne jest także utrzymywanie w miarę stałego składu – ciągłe zmiany w podstawowej jedenastce raczej nie wyjchodzą na dobre.

Mimo, iż CM jest już programem wiekowym, to wciąż stanowić może źródło intelektualnej rozrywki i wyzwanie dla domorosłych managerów. Brak animacji czy porywającego dźwięku nie jest tu problemem, najistotniejsze wszak to gra fantazji – graczom z wyobraźnią będzie być może służył dłużej niż z niejeden produkt typu INTERACTIVE MOVIE.

Pejotl

Firma: DOMARK'93, Ocena: 80%

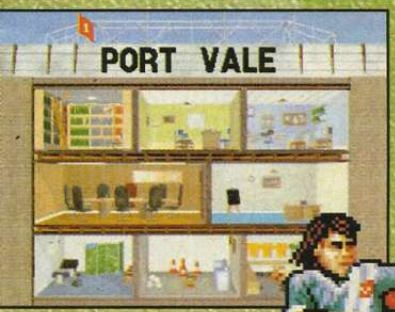


FOOTBALL GLORY

Pewna firma CROATEAM, do niedawna jugosłowiańska, a teraz tylko chorwacka, wyprodukowała własną piłkę kopaną, którą wydała pod szyldem BLACK LEGEND. W FOOTBALL GLORY nader wyraźnie przewijają się motywy znane z SENSIBLE SOCCER. Podobieństwo jest bardzo duże, widok z góry pod kątem, małe lemingowate postacie. Chorwaci wprowadzili więcej dowcipu i nieznacznie zmienili szatę graficzną. Pikanterii dodają bluzgi kierowane pod adresem sędziego, goła panienka odstawiająca streap-tease na środku boiska. Na PC jest to jak dotąd najlepiej zrobiona gała z rodziny sensiblowatych, zarówno pod względem graficznym jak i przyjemności. Grafika i dźwięk są na poziomie, choć porównując do SENSIBLE widać tu trochę więcej detali: główki, przewrotki, zdarta murawa po wślizgach. Taktycznie też jest całkiem przyzwoicie. Gracz ma do dyspozycji dziesięć rodzajów taktyk, dziewięć rodzajów boisk i wiele rozgrywek: ligi krajowe, europejskie puchary, eliminacje połączone z mistrzostwami świata i Europy. Liczba zespołów jest standardowa, wszystkie kraje, liczące się europejskie ligi oraz mały wycinek naszego podwórka.

Wicik

Firma: BLACK LEGEND'95
Ocena: 85%



PLAYER MANAGER 2

Tego jeszcze nie było! Nareszcie doczekaliśmy się inteligentnego mariażu dwóch rodzajów gier piłkarskich: managera i kopaniny. Mimo iż w wielu grach o szmacie kopanej przewijały się wątki menedżerskie, to dopiero od PLAYER MANAGER 2 można mówić o prawdziwie satysfakcjonującym połączeniu.

O WYŻSZOŚCI PIŁKI NAD SŁUPKIEM

Historia stara jak futbol. Zostajesz grającym trenerem jednej z drugoligowych (po angielsku znaczy to: trzecioligowych) zespołów ojczyzny footballu. Przed tobą puchary, liga, zwycięstwa, porażki, najwyższe laury lub... wykopanie na bruk.

Zakres twoich obowiązków jest w PM2 szerszy niż w innych managerach. No bo tak: oglądasz sobie zawodników, wybierasz z nich jakiś sensowny skład, czasem dokupujesz nowych, dodatkowo przegrzewasz procesor wymyślając rewolucyjną taktykę, a tu jeszcze każą ci potem wyjść na boisko i ganiać za szmatą po błocie i kałużach. I to za te same pieniądze!

Ale jak nie, to nie. Zaletą PLAYER MANAGER 2 jest to, że nie trzeba ukręcać kolejnych joysticków w daremnych próbach wkopania pęcherza między słupki. Rozgrywanie meczu można spokojnie zostawić komputerowi, a samemu skupić się na mieszaniu w składzie. W gorszej sytuacji są tamidżoje – część obowiązków managera i tak ich dopadnie.

Nie będziesz musiał żebrać o reklamy czy transmisje telewizyjne, nie znajdziesz także banku, w którym mógłbyś zadłużyć się po uszy. Gra zawężona została, podobnie jak CHAMPIONSHIP MANAGER, do tematów najbliższych grze w piłkę. Z problemów ekonomicznych pozostała jedynie rozbudowa stadionu.

Obsługa PM2 jest tak prosta jak „rogal Deyny". Dostęp do różnych opcji możesz uzyskać klikając w różnych miejscach ekranu (na dole ukazują się napisy objaśniające). Znamy to już z innych gier (np. ON THE BALL) tyle, że zamiast jednego pokoju, do dyspozycji mamy cały budynek.

MANAGER'S OFFICE

To twoje podstawowe miejsce pracy. Tu możesz sprawdzić kasę klubu, przepatrzeć zawodników wystawionych do sprzedaży, ustawić skład do następnego meczu. Możesz także nakazać swoim łowcom talentów poszukiwanie zawodników o wybranych parametrach. W PLAYER MANAGER nie jest to zadanie łatwe: musisz dokładnie ustalić swoje wymagania. Do wyboru masz jedenaście specjalności piłkarskich: bramkarz (KEEPER), obrońcy (DEFENDER, CENTRE BACK, FULL BACK), pomocnicy (MIDFIELD, MIDFIELD GENERAL, PLAYMAKER, WINGER), napastnicy (CENTER FORWARD, TARGET MAN, STRIKER). Musisz więc dokładnie wiedzieć, jakie pozycje chcesz obsadzić.

Jeśli nie zamierzasz samodzielnie grać na boisku, powinieneś zaangażować swój intelekt w opracowanie taktyki gry. Klikając na tablicę przechodzisz do edytora taktyki. Jest on naprawdę szczegółowy, chyba nawet dokładniejszy od podobnego edytora w PREMIER MANAGER 3. Zanim jednak rozpoczniesz budowę własnego stylu gry, obejrzyj kilka meczów, aby zorientować się w słabych stronach taktyki komputera (szczególnie w niefrasobliwej grze obronnej).

COACH

To drugie co do ważności miejsce pracy. Możesz ustalić tu podział czasu treningów między treningi indywidualne i trening taktyki. Następnie decydujesz o tym jakie umiejętności trenować mają twoi zawodnicy (np. SHOOTING – strzał, PASSING – podanie, TACKLING – wślizgi, CONTROL – opanowanie piłki). Podobnie w treningu taktyki decydujesz o podziale czasu między zgrywanie różnych formacji i stałych fragmentów gry. Poza wszystkim otrzymać tu możesz raport od głównego trenera.

BOARD ROOM

W pokoju zarządu możesz dowiedzieć się, jak oceniają twoje wysiłki kibice i, co istotniejsze, kierownictwo klubu. Oprócz tego masz stąd dostęp do opcji rozbudowy stadionu. Konieczna jest tu pewna uwaga. Czytając raporty możesz zdziwić się czasami ich krytyczną treścią mimo odnoszonych sukcesów. Są one (przynajmniej ze strony zarządu) prawdopodobnie tworzone w oparciu o ocenę składu na tle przeciwników, a nie na podstawie faktycznych rezultatów (np. po sześciu meczach wygranych bez straty bramki, w raportach przeczytałem, że obrona popełnia zbyt wiele błędów, a forma drużyny jest nieustabilizowana!!). W każdym razie jest to sygnał by raczej nie wybierać opcji PREDICT przy rozgrywaniu meczu.

BOOT ROOM

Szatnia to miejsce, gdzie możesz dokonać ostatnich poprawek przed meczem. Możesz tu wymienić zawodników z pola na rezerwowych oraz dać (na tablicy) dodatkowe wskazówki zawodnikom. Obejrzyj także przewidywania.

Przechodząc do meczu możesz wybrać kilka rodzajów prezentacji spotkania: PREDICT – otrzymujesz jedynie najistotniejsze informacje: bramki, kartki i kontuzje. FAST SCANNER – informacje uzupełnione są o szybki i nieczytelny przegląd meczu (malutkie boisko, zawodnicy jako kropki). WATCH – obejrzenie przebiegu meczu i PLAY – wzięcie udziału w grze (konieczny joystick).

W opcji PLAY lub WATCH można wybrać jeden ze sposobów prezentacji wydarzeń (z góry, z boku lub ukośnie). Gra przypomina trochę SENSIBLE SOCCER – małe postacie zawodników, szybka gra. Sympatycy kopanin raczej nie będą olśnieni, za to dla wielbicieli managerów opcja WATCH będzie objawieniem. Niestety, wybór rodzaju prezentacji wpływa na wyniki. Jeśli w przedmeczowych przewidywaniach twoja drużyna jest faworytem wybierz PREDICT, w innym przypadku WATCH.

GWIZDEK

Oprócz wymienionych wyżej stanowisk, masz do dyspozycji także: FINANCE – gdzie możesz ustalić premie za zwycięstwa (BONUSES). ARCHIVES – gdzie możesz dowiedzieć się o składzie i wynikach każdej drużyny od ekstraklasy po trzecią ligę. PRESS ROOM – wiele różnych newsów oraz podręczna encyklopedia wyspiarskiego footballu (FANZINE i HISTORY).

Niewątpliwie najsilniejszą stroną PLAYER MANAGER 2 jest możliwość obserwacji (i brania udziału) meczu. Nie jest to już skokowa symulacja z PREMIER MANAGER 3. Co prawda pozostaje jeszcze sporo do zrobienia, by symulowane mecze przypominały te prawdziwe, ale i tak w tej chwili PLAYER MANAGER 2 jest czołową grą na listach przebojów – ciekawe jak długo konkurenci pozwolą mu tam pozostać.

Pejotl

Firma: ANCO'95, Ocena: 95%

Czy to przypadkiem nie Mieczysław W. siedzi za biurkiem?

OPERATION STEALTH to gra francuskiej firmy DELPHINE SOFTWARE. W swoim czasie była to bardzo przyzwoita przygodówka, jednak teraz bardzo się postarzała. Można ją dostać w przyzwoitej cenie w Kolekcji Klasyki Komputerowej firmy IPS (wersja dyskietkowa).

Wbrew opinii snobistycznych technokratów, wiekowe gry też mają swój urok. Naocznie uświadamiają, jaka była kiedyś filozofia pisania gier. Niegdyś bardzo ważny był element losowości. Nikomu się jeszcze nie śniło robienie gier wielościeżkowych, co rekompensowano, dzisiaj może to się wydać śmieszne lub naiwne, losowym umieszczaniem niektórych przedmiotów. Dlatego nie można podać w opisie do OPERATION STEALTH, że rzecz znajduje się w czwartej szafce od góry, bo za każdym razem może być inaczej. Drugą charakterystyczną cechą są sekwencje zręcznościowe – przedłużacze, których nie można w żaden sposób przerwać czy ominąć. Nie wytrzymało próby czasu przyjęte założenie, żeby gra działała jednakowo szybko na różnych typach komputerów. OPERATION STEALTH potrafi sprowadzić do żółwiego tempa nawet płyty z Dual Pentium.

Mimo że im gra starsza, tym z reguły robi się gorsza, to upływ czasu ma jeden dobroczynny wpływ. Spada cena. Jeżeli nie stać cię na nowość za dwa miliony z hakiem, to zagraj w stare, ale jare.

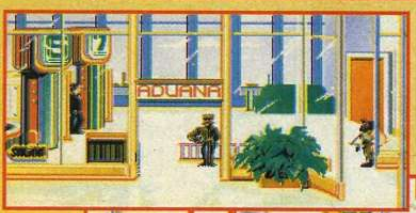
■ ■ ■

Było to blisko pięć lat temu, ale założona na mój raport klauzula ścisłej tajności przez cały ten czas wiązała mi usta. Teraz, kiedy zmienia się lokator Białego Domu, a Kongres zarządził ujawnienie operacji CIA z lat ubiegłych, dopiero teraz mogę mówić. A było to tak...

LOTNISKO

Sprawdź czy w automacie jest świeża gazeta (examine NEWSPAPER BOX). Musisz zdobyć trochę gotówki, żeby ją kupić. Najlepszy jest nieoznakowany bilon o niskim nominale, praktycznie nie do wyśledzenia. Takowy można z reguły znaleźć grzebiąc palcem w otworze automatu (examine COIN RETURN SLOT). Wrzuć monetę (use COIN in COIN SLOT) i przeczytaj gazetę, zwracając szczególną uwagę na to, który kraj ma dobre stosunki dyplomatyczne z Santa Paraguą. Przejdź drzwiami po lewej do szaletów.

Wejdź do pierwszej kabiny i zamknij za sobą drzwi. Lepiej żeby cię nikt nie widział, gdy będziesz fałszował dokumenty. Otwórz walizkę (operate BRIEFCASE), drugie dno uchyli się po wciśnięciu przycisku na kalkulatorze (operate CALCULATOR). Złap czysty paszport, by go włożyć do otworu w komputerku (take UNUSED PASSPORT, use UNUSED PASSPORT on OPENING). Zielonymi guzikami wybierz nazwę kraju, który wyczytałeś w gazecie (operate DOWN BUTTON). Potwierdź wybór klawiszem czerwonym (operate ENTER BUTTON). Voila! Zamknij drugie dno (operate FALSE BOTTOM), weź długopis (take PEN) i schowaj swój amerykański paszport do kieszeni, żeby nie budzić podejrzeń celników (take AMERICAN PASSPORT). Zamknij walizkę (operate BRIEFCASE) i wróć do holu recepcyjnego.



Porozmawiaj z celnikiem (speak to CUSTOM OFFICIAL), następnie wręcz mu sfałszowany paszport (use ... PASSPORT on CUSTOM OFFICIAL). Poflirtuj z hostessą (speak to WELCOME HOSTESS), która przekaże ci telegram – przeczytaj go (examine TELEGRAM). Treść jest krótka: agent Martinez (yeah!) przybywa lotem 714. Przejdź na lewo do sąsiedniej sali odpraw. Wejścia pilnuje przerośnięty komandos, który przepuści cię, gdy okażesz bilet (use AIRLINE TICKET on GUARD). Po lewej są trzy korytarze odbioru bagażu, znajdź ten, gdzie wyładowano samolot 714. Sprawdzaj walizki aż znajdziesz tę, należącą do Martineza (examine BAGGAGE). Zabierz ją (take Mr. MARTINEZ's BAGGAGE) do najbliższej toalety.

Tradycyjnie skorzystaj z pierwszej kabiny. Otwórz walizę (operate BAGGAGE), w środku znajdziesz swój sprzęt operacyjny: zegarek i elektryczną maszynkę do golenia. Na tej ostatniej nagrane są pewnie rozkazy. Wyjdź z kabiny i spróbuj ją odsłuchać (operate RAZOR). W golarce nie ma baterii, ale jest na szczęście kabel. Odszukaj kontakt i włącz wtyczkę (use ELECTRIC CABLE on ELECTRIC PLUG). Spotkanie wyznaczono w parku Las Mimosas, twoim znakiem rozpoznawczym mają być czerwone goździki. Wyjdź do sali odpraw.

Wręcz oficerowi fałszywy paszport (use ... PASSPORT on CUSTOM OFFICIAL), idź na lewo, potem przez szklane drzwi na zewnątrz lotniska. Poczekaj aż przyjedzie taksówka, podejdź i każ kierowcy zawieźć się do centrum.

MORDERSTWO

W sklepie z kwiatami owszem, są czerwone goździki. Poszperaj w amerykańskim paszporcie (examine AMERICAN PASSPORT) i wyjmij zeń zwitek banknotów (take BENCH OF NOTES). Sprzedawczyni nie przyjmuje twardej waluty, więc będziesz musiał wymienić dolary w banku. Przejdź na lewo i wejdź do budynku.

Podaj pieniądze urzędnikowi i poproś o bilon (use BENCH OF NOTES on BANK CLERK). Wróć do kwiaciarki i zapłać jej monetami (use COINS on FLORIST). Teraz możesz wziąć swój znak rozpoznawczy (take RED CARNATIONS) i przypiąć go do butonierki (use RED CARNATION on JOHN).

Park Las Mimosas znajduje się tuż za bankiem. Podejdź do ławki i rozsiądź się wygodnie (klikaj na ławce myszką aż do skutku). Po chwili pojawi się twój łącznik, niestety zostanie od razu skoszony serią z przejeżdżającej limuzyny. Zanim skona, zdoła ci przekazać przesyłkę. Nie pora na sentymenty, bierz nogi za pas zanim pojawi się miejscowa władza – schroń się w banku.

Podejdź do urzędnika. Najpierw zorganizuj trochę bilonu (use BENCH OF NOTES on BANK CLERK), potem wręcz kartę oraz klucz (use CARD AND KEY on BANK CLERK). Sejfy znajdują się piętro niżej. Kluczyk powinien pasować do najniższej skrzynki po prawej (use KEY on lower right SAFE). Zabierz znajdujące się w nim przedmioty (take LITTLE BOX, take ENVELOPE).

No i nakryli cię ruscy agenci. Okazuje się, że całe morderstwo było zainscenizowane tylko po to, byś ty wydobył z sejfu dokumenty. Kacapy nabiły cię w butelkę!

GROTA

Wróg odszedł, paląc za sobą wszystkie mosty. Ty wygodnie siedzisz sobie zwiazany w opuszczonej kopalni. Nikt nie będzie ci przeszkadzał, a tlenu masz jeszcze na parę godzin. Porozglądaj się wokół siebie (examine GROUND by John). Lepiej będzie pomacać ziemię (operate GROUND); wyczujesz w niej kawałek metalu. Po sprawdzeniu (examine PIECE OF METAL), okaże się, że jest ostry, więc będziesz mógł nim przeciąć swe więzy (use CORDS on PIECE OF METAL). Spróbuj wygrzebać z ziemi metalowy przedmiot (operate PIECE OF METAL), zdobędziesz kilof. Wykuj nim dziurę (operate PICKAXE) w ścianie po prawej stronie. Trzeba będzie zamachnąć się trzy razy, stojąc twarzą do ściany. Wyjdź przez dziurę.

Czeka cię tu mała sekwencja zręcznościowa. Musisz przeprowadzić Johna przez podwodne jaskinie, pilnując by nie zabrakło mu tlenu. W razie czego trzeba się po prostu wynurzyć i zrobić głęboki oddech.

HOTEL

Z wody wyjdziesz przy kwiaciarni. Skieruj swe kroki na lewo do banku, a następnie znowu na lewo w stronę hotelu. Zejdź schodami na plażę i porozmawiaj ze sprzedawcą (speak to MAN). Zakup od niego nadmuchiwaną bransoletkę (use COINS on MAN). Teraz idź do hotelu przez obrotowe drzwi.

DELPHINE'90
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 2 AMIGA 4
PRZYGODOWA
60% Grafika
50% Dźwięk
60% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

ATION STEALTH

Spytaj recepcjonistę czy pokój jest przygotowany (speak to RECEPTIONIST). Przywołaj windę (operate ELEVATOR BUTTON), wejdź do środka i pojedź na drugie piętro (Operate 2). Opuść windę, potem korytarz drzwiami po lewej. Wejdź po schodach. Idź korytarzem na trzecim piętrze, aż dojdziesz do ostatnich drzwi po prawej. Otwórz je (operate DOOR). W środku czeka podwójna zasadzka.

SPŁYW

Znowu chcą się ciebie pozbyć. Kiedy drań, który cię złapał, wyda polecenie wrzucenia do wody, wciśnij guzik na bransolecie (operate BRACELET). Zrób to jednak zanim zbir skrępuje ci ręce. Kiedy już opadniesz na dno, nadmuchaj bransoletę (operate BRACELET), która zwiększając objętość, przerwie więzy. Teraz musisz uwolnić dziewczynę. Podpłyń do niej bardzo blisko i spróbuj rozwiązać sznur (operate GIRL). Jeśli nie uda się za pierwszym razem, spróbuj ponownie. Musisz się bardzo streszczać, inaczej nie starczy wam powietrza by dopłynąć do powierzchni.

Tam już będzie czekał kompan dziewczyny z podziemnego ruchu oporu. Organizacja wykorzysta fakt, że w pałacu odbywa się festyn, by przemycić was do środka. Nie będzie to takie łatwe, ponieważ korytarze są pilnie strzeżone. Staraj się tak przełączać obrotowe drzwi, żeby uwiązać jak najwięcej strażników w ślepych korytarzach. Nie będzie to łatwe, ale w końcu dojdziesz do korytarza, prowadzącego do biura generała.

REZYDENCJA

W gabinecie zwróć uwagę na posążek (STATUE). Gdy przekręcisz jego ramię (operate STATUE'S ARM) ukaże się ukryty sejf. Zamocuj na jego drzwiczkach urządzenie do łamania kodów ze swojego wyposażenia szpiegowskiego (use LITTLE BOX on SAFE DOOR). Pracę rozpoczynasz od włączenia urządzenia (operate VALIDATION SWITCH). Następnie zgodnie ze wskazówkami z instrukcji obsługi gry, obserwując cztery światełka, wybieraj strzałkami cyfry kombinacji. Kiedy światełko się zapali, oznaczać to będzie, że znalazłeś pierwszą cyfrę. Zatwierdź ją okrągłym guzikiem tuż przy strzałkach. Proceder powtarzaj aż odkryjesz cały numer. Wtedy wyłącz urządzenie (operate VALIDATION SWITCH) i odepnij od sejfu (take LITTLE BOX). Możesz teraz otworzyć drzwiczki (operate LOCK COMBINATION).

W sejfie znajdziesz zalakowaną kopertę z dokumentacją operacji Stealth. Niestety Ruscy nie próżnują i znowu cię wyrolowali. Podczas pogoni zwróć uwagę na schematyczność poruszania się rekinów. Koperta jest wprawdzie twoja, ale masz na karku bandę, z którą miałeś do czynienia wcześniej. Ucieczka zakończy się na łodzi podwodnej, odprawą u szefa. Otrzymasz też dodatkowy sprzęt w postaci paczki papierosów (CIGARRETE BOX) i kompaktu (COMPACT DISC), po czym ruszysz zdobywać podwodne przestrzenie.

REKINY

Ale namolne te rekiny, trochę się będziesz musiał namachać zanim je ominiesz. Teraz płyń na lewo i w dół do lokacji z wodorostami. Obejrzyj dokładnie ten skrajnie po lewej (examine SEAWEED). Powinieneś znaleźć przyczepiony do niego bandaż elastyczny (ELASTIC BAND), będzie on niezbędny w końcowej fazie rozgrywki.

Płyń w prawą stronę do oporu. Bliższe oględziny ujawnią (examine PALM TREE), że na podwodnej palmie znajduje się guzik. Wciśnij go (operate BUTTON) by otworzyć przejście w skale.

Zostaniesz pojmany. Twój przeciwnik ma nie lada fantazję, bo zamiast kulki w łeb, umieścił cię w klatce, którą powolutku opuszcza do baseniku z piraniami. Frajer! Nie wiedział, że wykorzystasz swój długopis z kwasem (use PEN on LOCK), a potem wystrzelisz linki z podrasowanego zegarka do obu ścian (use WATCH on left WALL, use WATCH on right WALL). Przejdź ostrożnie na prawo i wyważ kratownicę (operate GRILL). W szybie wentylacyjnym czeka cię kolejna sekwencja zręcznościowa. Pamiętaj, że droga nigdy nie jest prosta.

TWIERDZA

Wyjście znajduje się w łazience. Obezwładnij żołnierza niezawodnym ciosem karate (operate SOLDIER). Z ciała zdejmij ubranie oraz buty (take CLOTHES, take ARMY BOOTS). W glanach są sznurowadła (take LACES), którymi możesz związać swoją słodko śpiącą ofiarę, by nie narobiła rabanu jak się obudzi (use LACES on SOLDIER). Teraz już nie wciśnie guzika alarmu, ale może jeszcze wołać o pomoc. Weź NAPKIN i zakneblуj żołnierza, wieńcząc dzieło. Eleganckie opakowanie na miarę profesjonalisty, jakim niewątpliwie jesteś. Wychodząc zabierz szklankę (take GLASS).

Przedostań się do korytarza z trzema drzwiami. Skorzystaj z pierwszych drzwi od góry. W dwóch szufladach są potrzebne ci przedmioty, musisz przeszukać je wszystkie żeby zdobyć sznurowadła (LACES) oraz pieczątkę (BLANK STAMP). Zasznuruj glany, teraz twoje przebranie jest kompletne. Będąc z powrotem na korytarzu idź na prawo, poczekaj na informacje, a potem kontynuuj do góry.

Nabierz trochę wody do szklanki (use GLASS on WATER FOUNTAIN). Przewertuj stertę na biurku (operate GARBAGE DUMP), znajdziesz ponton (take LIFERAFT). Jeszcze tylko obmacaj ubranie (examine CLOTHES), by wyjąć zeń tajne wytyczne (take MISSION ORDERS). Wyjdź i wybierz prawą, górną odnogę korytarza. Udaj się na lewo, potem wkrocz przez drzwi po prawej.

Uwagę oficera odwrócisz serwując mu szklankę wody (use FULL GLASS on OFFICER). Kiedy ten będzie łykał, podmień pieczątki (take STAMP). Skieruj swe kroki na dół, potem na prawo.

Odszukaj paczkę papierosów. Wysyp z niej całą zawartość (operate CIGARETTE CASE) i sprawdzaj po kolei wszystkie papierosy (examine CIGARETTE). Wykorzystaj specjalny papieros z niebieską obwódką (operate BLUE RING CIGARETTE), który jest częścią twego sprzętu operacyjnego, do zdjęcia ze szklanki odcisku palca oficera (use CIGARETTE PAPER on GLASS). Idź na dół, następnie przez drzwi.

Umocz pieczątkę na poduszce z tuszem (use STAMP on INK PAD) i podstempluj rozkazy (use INK PAD on MISSION INSTRUCTIONS). Teraz opuść pomieszczenie, a udaj się do lewego, górnego korytarza. Przytknij odcisk palca do czytnika (use FINGERPRINT on FINGERPRINT ID). Przejdź przez otwarte odrzwia, dalej na prawo. Wrzuć do skrzynki potwierdzone rozkazy (use AUTHORISED MISSION INSTRUCTIONS on MAILBOX). Następnie poczłap przez drzwi u góry ekranu, znajdziesz się w kolejnym korytarzu.

Podłącz kabel do kontaktu (use ELECTRIC CABLE on ELECTRIC PLUG). Upewnij się, że twoja maszynka do golenia jest włączona (ON). Wtedy wrzuć ją do śmietnika (use RAZOR on TRASHCAN). Biegnij na prawo.

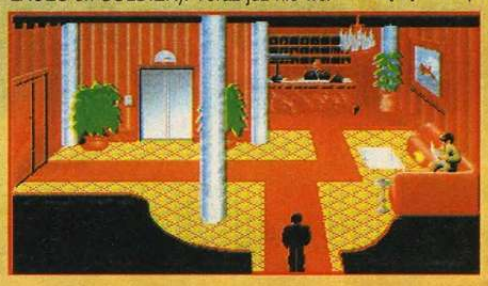
Kiedy zacznie się odgrywać komunikat nagrany na golarce, szybko strzel z papierosa w stronę komputera (use RED CIGARETTE on COMPUTER). Po efektownym wybuchu pobij zbira (operate OTTO). Wolną ręką wsuń kompakt do odtwarzacza (use COMPACT DISK on CD PLAYER). Nie rozglądając się na boki gnaj na złamanie karku do drzwi w górnym lewym rogu pomieszczenia. Biegnij razem z Julią do helikoptera, którym twój oponent ucieka z mającej za moment eksplodować wyspy.

FINAŁ

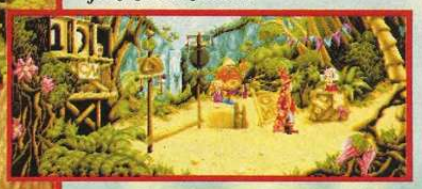
W pierwszych chwilach lotu przytwierdź ładunek wybuchowy bandażem elastycznym (use ELASTIC BAND on BOMB). Pożegnaj się ciepło z przeciwnikiem i wyskocz, zanim helikopter zmieni stan skupienia. Spadając nadmuchaj ponton (operate LIFERAFT). Gratulacje, John Glames współpracownik tajnych służb amerykańskich, wypełnił kolejną niebezpieczną, a zarazem delikatną misję międzynarodową. Ciągu dalszego nie będzie.

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group



Na szczęście sztuka malowania tet jeszcze nie zanikła.



SIMON

Niejaki Simon Woodroffe założył rodzinny interes, którego owocami są jak na razie dwie gry z serii SIMON THE SORCERER. Przy produkcji oprócz niego uczestniczyli trzej inni członkowie klanu Woodroffe, a i z tekstów w grze widać, że pan Simon, jak każdy artysta, bardzo wysoko ceni samego siebie. SIMON THE SORCERER 2 jest więc grą autoparodystyczną, zawierającą wiele aluzji do LUCASARTS, technicznie zrealizowaną o oczko wyżej niż poprzednik.

Grafika – standard, muzyka – wspaniała, jeśli posiada się kartę z Wave Table. W wersji CD-ROM jak zwykle dodatek w postaci didgitalizowanej mowy. Bardzo użyteczną opcję odnajdujemy pod klawiszem F10, okazało się, że gra się o wiele przyjemniej, gdy nie trzeba przeszukiwać kursorem każdego milimetra ekranu. Sterownik zmieniono na ikonkowy – teraz młotek to USE, kapelusz to WEAR. Trzeba też oczywiście pamiętać, żeby z każdą postacią rozmawiać aż do wyczerpania wszystkich dialogów.

Zagadki są niebanalne, zastrzeżenia można mieć tylko do jakości humoru. Jedynym autentycznie zabawnym motywem byli uczestnicy sesji role-playing, a poza tym np. przy próbie zakładania rękawiczki otrzymujemy „My name is Simon, not Simone" – może to i śmieszne, kto wie? Summa summarum, da się w to grać i to bardzo dobrze. Powstała i wersja dyskietkowa, więc mimo że rewelacji nie ma, daję zielone światło grze SIMON THE SORCERER 2 – jak na razie to czwarta po DISCWORLD, HELL i PRISONER OF ICE przygodówka roku.

TANIEC OPĘTANIEC

Gdzie się podziało Mucusade, paliwo niezbędne do napędzania magicznej szafy? – od tego pytania rozpoczyna się cała przygoda. Ze sklepu Calypsa wynieś kij baseballowy oraz barwnik. Wycieczkę po mieście rozpocznij od cyrku, strzegącemu wejścia urzędnikowi podaj własne dane i pogadaj z oczekującymi wewnątrz namiotu czarodziejskimi emerytami.

Od przebierańca przy barze szybkiej obsługi McSwampling otrzymasz ulotkę oraz balonik. Wpadnij następnie do zakładziku wykonującego tatuaże. Zakładzik jest chwilowo nieczynny, ale po drabinie wdrapiesz się na poddasze, gdzie czeka cię rozmowa z grupką dziwaków. Od jednego z nich otrzymasz notatnik z długopisem, który wykorzystaj do porozumienia się z klientem po lewej – dostaniesz broszurki.

Na ulicy handlarzy jest kowal, który po otrzymaniu odpowiedzi na trzy swoje zagadki (15, 1, 3) obdaruje cię łomem. Skocz do domku trzech misiów, ze skrzynki pocztowej zabierz list.

Udaj się do agencji udzielającej pożyczek. Przed wejściem siedzi bezrobotny błazen, wysłuchaj jego kiepskich dowcipów, potem łomem podważ wieko kanału na podwórzu. Na dole czyha pająk, przeto udaj się do agencji. Aż się prosi, by wykonać adresowaną do sekretarki serię umizgów, ale wypytaj ją tylko o rodzaje świadczonych pożyczek. Masz wolny wstęp do gabinetu szefa, a gdy ten zacznie szukać formularza, wrzuć list do skrzynki na jego biurku. To nic innego jak donos, który spowoduje, że monitorowane dotychczas wejście do domu misów zostanie otwarte.

Ale teraz czas złożyć wizytę na rynku i wsłuchać się w „Góralu, czy ci nie żal...". Zagadnij tańczących baców i podaruj im kij baseballowy. Po chwili nastąpi jeszcze większa kolizja, stanowiąca epilog góralskich harców.

ZNAJOMY Z BAGIEN

W porcie za skrzynią kryje się Goldilocks. Z rozmowy z nią wynika, że jest ścigana, obiecujesz pomoc. Łomem otwórz skrzynię, Mary wejdzie do wnętrza, zostawiając perukę i nadmuchiwaną łódź. Jeśli już tu jesteś, wysłuchaj narzekań Murzyna Um Bongo, któremu obiecaj zorganizować miejsce w jakimś zespole muzycznym.

Na ulicy handlarzy jest sklepik „Śmieszne Rzeczy". Gdy bawiący się maską szympansa właściciel założy ją sobie na twarz, szybko zabierz książkę z dowcipami. Błazen odwdzięczy się za nią kawałem gumy.

Złóż odwiedziny misiom. Zabierz kuchenne rękawice i odkręć kran. Nagle przybędą właściciele, lania unikniesz tylko dzięki posiadaniu peruki, w zamian za którą otrzymasz miskę owsianki. Udaj się do czubków na poddaszu. W odruchu beznadziejności załóż na głowę owsiankę, a wówczas pensjonariusze poczują, że mają do czynienia ze swoim. Schizo z lewej podaruje ci torbę pełną rupieci – plik pieniędzy, linka oraz klin są do twojej dyspozycji.

Możesz nareszcie zakupić zestaw Kiddy Meal u McSwamplinga. Zajrzyj do torebki, w której odkryjesz gumę do żucia oraz robaka, nieodłącznego lokatora hamBergerów (przebacz, o Mistrzu!). W sklepiku z dowcipami poproś właściciela o skrojenie kostiumu, dostaniesz polecenie przyniesienia materiału. Wal prosto do baszy handlującego tkaniną; grubas ma towar, ale żąda, byś przyniósł z jaskini czarodziejską lampę. Gdy się już tam znajdziesz, przejrzyj rupiecie i wziąwszy zdobycz, krzyknij w stronę dziury. Zrzucona ci zostanie drabinka.

Po powrocie udaj się w pobliże fontanny i wlej barwnik do wody, zaś tkaninę podrzuć do koszyka, czekając aż praczka przepierze ją. Zafarbowany na zielono materiał dostarcz na swoje miejsce, wyjdziesz ze sklepu z kompletnym kostiumem w inwentarzu.

W McSwampling wdziej przebranko, dzięki czemu przedostaniesz się na zaplecze. Po schodach wdrap się na samą górę zakładu, spotkasz swojego starego znajomego, do którego w STS1 nikt nie chciał przyjść na urodziny. Pogadaj ze Swamplingiem o starych, dobrych, dawnych, wspaniałych czasach. Dostaniesz kubeł z prośbą

o przyniesienie błota. Najłatwiej o nie na bagnach, ale chwilowo droga jest zablokowana.

W ramach zwiedzania miasta wpadnij do sklepu zoologicznego położonego na ulicy handlarzy. Zapoznaj się ze zdziwaczałym sprzedawcą. Gdy gość uda się na zaplecze, załóż rękawiczkę i wyciągnij z klatki elektrycznego żółwia, potem weź z półki słoik pełen świecących robaczków. Pora zapoznać się z maszynerią do przerobu zwierząt. Do pojedynczej klatki z prawej wstaw żółwia, z wajchą w pozycji na lewo uruchom maszynerię. Maszyna wytworzy węgorze, które wraz ze świecącymi robakami umieść w dwóch sąsiadujących klatkach po lewej. Wajcha w prawo i wruuuu... machina wyda na świat naładowane elektrycznością robaczki.

Z ulicy handlarzy zgarnij plakat i podaruj go Um Bongo. Murzyn wraz ze swoją nową kapelą zacznie od razu przygrywać na rynku. Udaj się tam i daj mu gumę, by mógł naprawić jeden z bębnów. Kapela zagra tak, że aż spadnie deszcz.

Zszedłszy na dół kanału przy agencji, nie zastaniesz już pająka, za to zastaniesz mrok, który rozprosz przy pomocy robaczków. Na bagnach zaczep linę na poręczy, przywiąż jej drugi koniec do swojej nogi i używając wiadra skocz w stronę błota. Potem pędź z pełnym kubłem do Swamplinga, upichcone przez niego świństwo przy-

THE SORCERER 2

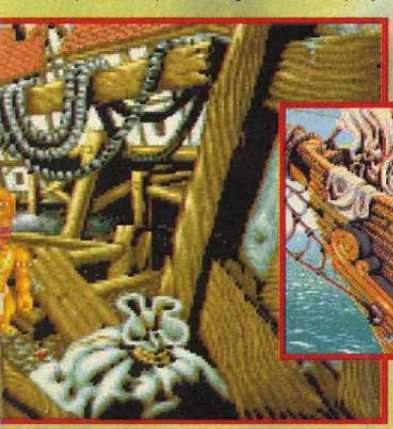
da się w „Śmiesznych Rzeczach" jako materiał na bombę ekologiczną. Obejrzyj dwa ogłoszenia, potem poproś bawiącego się wciąż maską jegomościa o przygotowanie bomby.

BOBAS PROSI O MLEKO

Ładunek zdetonuj w namiocie cyrkowym, co wypłoszy niemal całe towarzystwo. Zajmij księgę czarów i wlej kapkę koktajlu do tuby czekającego wytrwale czarodzieja. Gość słuch już wcześniej miał słaby, teraz stanie się wręcz głuchy. Bez problemów dopchasz się przed oblicze króla, któremu pokażesz trochę magii. Dostałeś atest, dzięki któremu droga do zamku stoi otworem.

Strażnikom zapłać żywą gotówką. Na dziedzińcu zastaniesz królewskiego bękarta – szczeniak strasznie chce mieć prawdziwy miecz. Otwórz zamkowe wrota, przywłaszcz sobie cymbały, idź w lewo, trafisz przed oblicze władcy. Oznajmi ci, że skarbiec królewski czeka na tego, kto zdoła uspokoić rozdzierającego się wniebogłosy bobasa. Skocz do jego komnaty, bujającą się kołyskę zablokuj klinem, weź koło zębate, możesz wybierz ten z dwoma skrzyżowanymi mieczami.

Pod budynkiem McSwamplinga skręć w lewo, znajduje się tu ustronne śmietnisko, z którego czerpane są surowce na produkcję hamburgerów. Nie możesz się jednak oprzeć pokusie zajrzenia do kosza na śmiecie, gdzie odkryjesz wędkę. Idź na bagna, zwrot w lewo i dojdź do końca pomostu. Po-



też zaopatrzyć się tutaj w klakson oraz grzechotkę.

Na zapleczu McSwamplinga włóż zębatkę w mechanizm zegara, teraz zacznie on działać i gość wykonujący tatuaże skończy posiłek, wracając do swego zakładu. Odwiedź go, poproś o wykonanie tauażu. Okaże się, że ceny ma złodziejskie, dostaniesz jedynie ulotki. Zanieś je zajadającemu u McSwamplinga pajacowi w żółtej pelerynie. Zawróć do zakładu, tatuaż teraz zostanie ci wykonany za darmo, bo jesteś tysięcznym klientem. Koniecznie znasz wciśniętą w kombinezon nurka babkę. Zarzuć wędkę w toń jeziora, złowisz rybę (ale numer!). W sali tronowej nakarm nią fokę i wróć na przystań na bagnach. Po rozmowie z babką, ta mimo swoich okrągłych kształtów wysupła się z kombinezonu, tobie pozostawiając butlę, przy pomocy której nadmuchaj łódkę.

Chlap, chlap i dopłynąłeś na tajną wyspę, na której tkwi wbity w kamień miecz. Wyciągnij stal, sprezentuj ją smarkaczowi z zamkowego dziedzińca. Ziarenko grochu włóż do materaca, na którym drzemie królewna. Dostaniesz od niej lizak z prośbą o zaniesienie go bobasowi. Zrób to, bobas jednak będzie uparty. Ponownie obudź królewnę, ona wpadnie na pomysł, żeby uspokoić bobasa mlekiem. Na dziedzińcu podnieś lizak, idź do McSwapmlinga i daj go baraszkującym w kojcu berbeciom. Otrzymanym mlekiem uracz wrzeszczącego bobasa.

JOHNY DREWNIANA NOGA

Kręte schody wiodące do skarbca prowadzą do wyrysowanego na posadzce pentagramu. Wylej na niego koktajl, dwa diabły zostaną unieruchomione. Wpadnij na ulicę handlarzy i na płotku zaczep balon, po dwóch kursach do przebierańca doczep kolejne balony, aż wreszcie oderwiesz się od ziemi. Zleciwszy do skarbca, weź Mucusade i wracaj tą samą drogą.

Wpadniesz w łapy dwójki oprychów. Jeden z nich pomoże ci wykonać modny ostatnio stretching, półżywy wylądujesz na pokładzie pirackiej galery, jednostki dowodzonej przez niekoronowanego króla mórz, Johnego kuternogę. Skuty w kajdany użyj księgi czarów, podnieś czaszkę, w której znajdziesz szkiełko. Wyjdź na pokład, nakryje cię kapitan, musisz się wyspowiadać. Potem zabierz papugę, przejrzyj dziennik, między kartkami którego znajdziesz pocztówkę.

W sąsiedniej kajucie wyposaż się w nóż, przetnij nim hamak i weź krzesiwo. Piratowi wiążącemu liny odpal szkiełko, zrewanżuje się okularami.

Po drabinie wdrap się na dziób statku, podmień papugi.

Wróć do komnaty, w której cię więziono, wyglądający na twardziela pirat podaruje ci po rozmowie spawalnicę. Spróbuj zaatakować nią łańcuch, ale pojawi się Johny i urządzi awanturę. W odwecie zepchnij stolarza za burtę, zabierz młotek wraz z gwoździami oraz deskę, przyłóż ją do drzwi kajuty po prawej. Po chwili gwoździe zostaną przybite i kapitan już nie wyjdzie. Spokojnie odspawaj teraz łańcuch, w kajucie pod pokładem natkniesz się na długo poszukiwane Mucusade. Teraz tylko wdrap się na bocianie gniazdo, teleskop przesłoń pocztówką i aby ułatwić żeglugę sternikowi, przylep gumę do papugi na dziobie statku.

2+2=6 ZNACZY TORTURY

Kurs zboczył na wyspę Chuwumba-Wumba, teren nie objęty działalnością kanibali, więc można powiedzieć – słoneczny kurort pod palmami. Weź główkę łopaty i ręcznik. Okazuje się, Mucusade przejął w posiadanie miejscowy plażowicz, prośbami nic nie wskórasz. Skieruj kroki do dżungli, weź patyk i połącz go z metalową główką, a uzyskasz kompletną łopatę.

Psa blokującego drogę do baru po prostu podnieś i wsadź do kieszeni. W lokalu poproś o kawę, a gdy wywołane wypiciem zaćmienie minie, zamów jeszcze jedną filiżankę.

Na rozstajach podnieś gwizdek. Pójdź do miejsca, gdzie na skale rozwieszono nieszczęśnika poddanego torturom. Tuż obok znajduje się mechanizm, na wałach posadź psa, przełącz dźwignię, uruchamiając przepływ napięcia. Jeśli teraz udasz się na konkurs Lingo, zaanonsujesz swój udział i skorzystasz z gwizdka, wygrasz główną nagrodę. Dealer zgodzi się odsprzedać porcję towaru, pod warunkiem, że w rozmowie podejmiesz jego idiotyczne hasła. Wytargujesz kofeinowe tabletki.

Unoszący się na długim sznurku balon zwyczajnie daj malcowi, w zamian otrzymasz muszlę. Na plaży skorzystaj z łopaty, na dziurze połóż ręcznik, a na nim muszlę. Przygotowawszy wilczy dół, podpuść plażowicza, a ten zaraz wpadnie w jego czeluści. Po raz kolejny wpada ci w ręce Mucusade, wypada jeszcze udać się do jaskini, kawę z wrzuconymi do niej tabletkami wlej do butelki. Wykorzystując dobry humor dżina, zażądaj natychmiastowego transportu do chaty Calypsa.

SESJA ROLE-PLAYING

Czarodziej migiem wykombinuje lwa. Zwierz jest zaprawionym długodystansowcem, zaniesie cię na swym grzbiecie wprost do obozu goblinów, a właściwie do celi ulokowanej na jego tyłach. Nie cackając się otwórz drzwi, najpierw złóż wizytę w osamotnionej chacie. Odbywa się tam rozgrywka fabularnego RPG, nie przeszkadzając zbytnio zapaleńcom, zabierz kilka butelek wody sodowej i zapapraną chustkę jednorazówkę.

Na brzegu wulkanu zaopatrz się w butelkę oraz książkę. Natomiast w lesie zapoznaj się z kornikami, jak również złóż wizytę w ucharakteryzowanym na jaskinię lupanarze, gdzie urzędują wiedźmy – zostaniesz poproszony o pomoc przy wytwarzaniu napoju magicznego. W lesie można natknąć się na kota, jeśli go przegonisz, ucieknie do chaty. Wszedłszy tam zamknij za sobą drzwi i pochwyć puszystego.

Przez słomkę wypij wodę z jednej butelki, pokazanie mięsożernym roślinom kota spowoduje, że będziesz mógł zaczerpnąć do pustej butelki ślinę. Warto ją dolać do kielichów strażników-goblinów. Gdy ich zbudzisz, upiją po łyku i zapadną w słodką drzemkę. Zdejmij wiszącą na płocie konchę. Z namiotu weź pieprz oraz paczkę żywności. Elf z wagonu cyrkowego chciałby się czymś uperfumować, więc do flakonu wlej sodę, rzuć w elfa garścią pieprzu, po czym podaj mu chustkę, a następnie trefne perfumy. Do ogniska wrzuć jedną sodę, szybko podbierając trochę złota spowodujesz, że gobliny się pobiją, wtedy weź kostki do gry.

Nakarm malca z lasu, a na deser daj mu butelkę wody sodowej, żarcie spowoduje dość groźne w skutkach wzdęcie. Szkło powiększające leży sobie teraz bezpańsko, może być więc twoje. Korniki w drewnie wyrzeźbią sztuczne zęby – a jednocześnie będzie to dla nich porządny obiad. Każdej z wiedźm wręcz odpowiedni przedmiot, od lewej są to: zęby, koncha, szkło. Pusta butelka wnet wypełni się czerwonym koktajlem. Wykorzystaj ją w chacie RPG – po przyłączeniu się do rozgrywki ogłoś chęć skorzystania z własnych kostek. Potem poprzez obóz maszeruj do jaskini, dzięki posiadaniu podręcznika zostaniesz przepuszczony dalej.

SORDID OSZOŁOMIONY

Od razu zwiń gobelin, tajemniczym pasażem przedostaniesz się w sąsiedztwo żywej kupy mięsa, posiadającej kilka tuzinów oczu. Wyjmij zza pazuchy psa, a ten tak się przerazi, że zrobią się z niego całkiem zgrabne kapcie-futrzaki. Wróć do komnaty, gdzie goblin napędza ogromne koło, gobelin namocz w ściekającym pocie i przelej go do flakonika. Pchnięcie dźwigni zgasi światło, udaj się wtedy do komnaty z połamańcem, gdzie założywszy futrzaki, poperfumuj się, dzięki czemu przejdziesz niezauważony.

Śrubokrętem odkręć sztuczną dłoń, którą przyłóż do czujnika. Bez wahania zabierz znajdujący się w skrytce artefakt, po którym to czynie Runt i jego chlebodawca znajdą się w opałach. Po podłączeniu Mucusade do szafy, ta zaskrzypi i zadziała lepiej niż British Airways. Runt i Sordid wyglądają teraz, zupełnie jakby wyszli tuż po wybuchu w fabryce prochu.

Micz

ADVENTURESOFT'95

PC: VGA, SB

PC 8 PCCD 1

PRZYGODOWA

95% Grafika 80% Dźwięk 85% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

IGOR to przygodówka opracowana przez nieznaną dotąd firmę OPTIK SOFTWARE. Gra ma ciekawą fabułę, oprawę graficzną średnią, dźwięk na przyzwoitym poziomie, choć dziwi, że gra w Roku Pańskim 1995 nie jest przystosowana do takich kart jak GUS lub Sound Blaster AWE32.

W życiu tak jest, że kiedy ujrzymy jakąś nową rzecz, to do czegoś ją porównujemy. Podobnie z grami. Włączyłem IGOR i w tym momencie przed oczami stanął mi... tak, tak – TEENAGENT. Nareszcze doczekaliśmy się czasów, że to zachód się na nas wzoruje! I prawdę mówiąc, na chwałę wrocławskiej METROPOLIS, to nasz reprezentant wypada znacznie korzystniej.

■ ■ ■

Każdy z was już przeżył, albo to jeszcze przed nim – szkolną miłość. Mnie też to dopadło. Ale Laura Wright miała więcej adoratorów. Najbardziej wkurzał mnie gość o dziwnie znajomym nazwisku – Filip Gulasz. Gdy dowiedział się, że Laura wybiera się na wycieczkę do Uikokahonii, od razu zgłosił gotowość do podobnego czynu. Postanowiłem, że również pojadę, tylko po to, żeby mu przyłożyć na jej oczach w dziąsło. I tak zaczęła się moja walka o dziewczynę.

Przy moście znalazłem liścik, w którym Filip prosił Laurę o spotkanie. W parku z drzewa zdjąłem trochę żywicy i poszedłem obejrzeć XIII-wieczny kościół. Żeby się przypodobać proboszczowi uwolniłem święty przybytek od jaszczurki pokrywając kamień żywicą. Ze swojego pokoju w internacie wziąłem kompakt swej ulubionej kapeli T.P.L. i skierowałem się do szkoły.

Na schodach serce zabiło mi mocniej. Niestety Laura była ciągle nieczuła na moje niewątpliwie wysokiej jakości wdzięki. Z kosza w pracowni fizycznej wyjąłem kartkę, a potem wręczyłem ją Harrisonowi. Z sali chemicznej zwinąłem pióro, przy pomocy którego podpracowałem trosz-

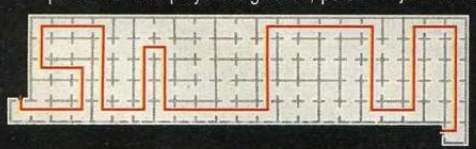
OBJECTIVE: UIKOKAHONIA

IGOR

kę liścik Gulasza. Włożyłem go ukradkiem w jedną z kanapek Margaret. Jakże się ucieszyła czytając propozycję randki. Nawet jeść przestała.

Pod salą egzaminacyjną stała cała w łzach Karolina. Nie było potrzeby pytać jej dlaczego. Wbrew twierdzeniu, że leżącego się nie dobija, gwizdnąłem jej jeszcze skoroszyt. Ponieważ wyglądał identycznie, jak ten pod pachą Filipa, więc błyskawicznie dokonałem zamiany. Korzystając ze znalezionego w środku kodu otworzyłem szafkę Gulasza i zamieniłem butelkę Whisky na flaszkę po wódce znalezioną w laboratorium. Ponieważ jej zawartość była nieokreślonego pochodzenia, właściciel szafki już po łyku potrzebował pogotowia, a na wszelki wypadek wezwano nawet księdza. Oj, czy nie przeholowałem? Eee tam. Do wieczora wytrzeźwieje, a potem w pół dnia kac mu przejdzie i znów będzie brykał po szkole.

Z mojego pokoju wyszedłem przez okno. Niestety zatrzasnęło się ono, więc musiałem wejść do innego pomieszczenia. Było tam strasznie ciemno. Udało mi się jednak znaleźć siatkę na motyle i zapałki na półce po prawej stronie. Oknem wrócić nie mogłem, toteż wpadłem na szalony pomysł przebicia się przez ścianę. Przydały się przyrządy z kufra. Najpierw młotkiem przybiłem gwóźdź, potem



poprawiłem kilofem i wykończyłem dzieło laską dynamitu. THAT WAS COOL!!!

Odwiedziłem ponownie kościół. Po zapaleniu jednej ze świeczek pojawił się jakiś dziad i wręczył mi kawałek papirusu. Niestety nic na nim nie było.

Udałem się do budynku administracyjnego. Z kosza wyjąłem nadgryzionego hamburgera, z rynny ślimaka, a w dziurę pod oknem wcisnąłem siatkę na motyle. Na tablicy ogłoszeń w hallu przeczytałem, w jaki sposób można się było zapisać na wycieczkę. Nie pytając o zgodę sekretarki, wparowałem do gabinetu dyrka. Podobno nawet ja mam lepsze oceny niż on za swoich szkolnych czasów. Aby się podlizać sprezentowałem mu Whisky. Wypił duszkiem, a szkło wyrzucił za okno. Takiej celności nie powstydziłby się sam Michael Jordan. Wyjąłem flaszkę z siatki i pobiegłem do szkoły napełnić ją w męskim kiblu wodą. Przy okazji wykręciłem dziewuchom numer wrzucając przez kratę w podłodze ślimaka. Butelkę zaniosłem ponownie panu Peeper'owi. Woda podrażniła jego delikatne podniebienie nie przyzwyczajone do tak słabych trunków. Po tym wypadku już nie protestował kiedy czytałem jego gazetę, czy przeglądałem książki. W jednej z nich znalazłem klucz do obserwatorium. Przez interkom kazałem sekretarce opuścić gabinet. Dorwałem szybko odpowiednie papiery i „zarejestrowałem" się na wycieczkę.

W parku nakarmiłem hamburgerem jaszczurkę i wręczyłem ją babci. W zamian otrzymałem sztuczne ognie i co ważniejsze – pochwałę od Laury! Przy pomocy rakiety pozbyłem się fotografa znad rzeki i zabrałem jego aparat. Tak uzbrojony zacząłem się w laboratorium i pstryknąłem zdjęcie Margaret i Harrisonowi. Od tego ostatniego dostałem za nie wypracowanie z biologii. Wychodząc z biblioteki wziąłem jeszcze z półki książkę o astronomii i pomknąłem do obserwatorium. Wpisując kod z książki podejrzałem rozmowę groźnego przestępcy ze swoim podwładnym.

Wpadłem na chwilę do damskiego kibla, aby wyjąć z umywalki spinkę i osuszyć papirus. Dopiero teraz mogłem ujrzeć jakiś tekst. Opierając się na nim rozwiązałem mozaikę ścienną w kościele, ale nim wkroczyłem w labirynt korytarzy wyjąłem jeszcze z dzwonu notatkę.

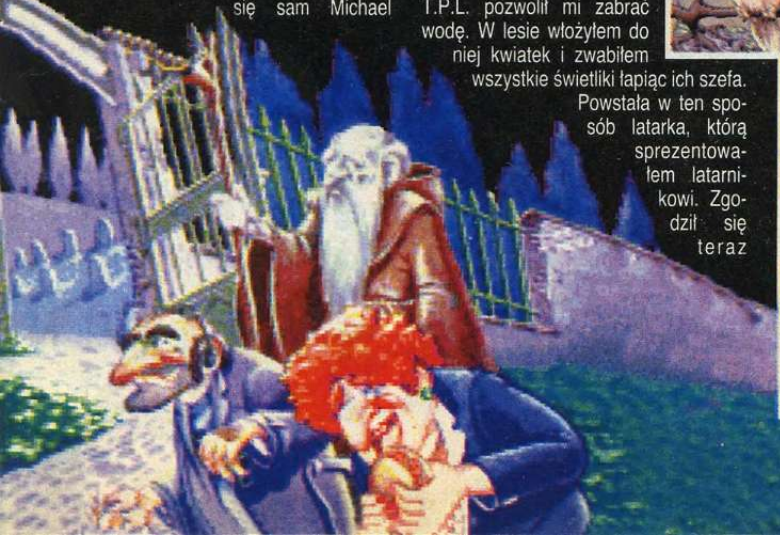
Po opuszczeniu podziemi udałem się na cmentarz. Staruch za ostatnią płytę T.P.L. pozwolił mi zabrać wodę. W lesie włożyłem do niej kwiatek i zwabiłem wszystkie świetliki łapiąc ich szefa. Powstała w ten sposób latarka, którą sprezentowałem latarnikowi. Zgodził się teraz przesłać na statek wiadomość znalezioną w dzwonnicy. Odpowiedź była bardzo głupia, a ważne w niej było tylko nazwisko. Podałem je grabarzowi, a ten wpuścił mnie na cmentarz. Znalazłem tam statuetkę, o której kradzieży pisano w gazecie. Wróciłem szybko na teren szkoły i oddałem zgubę policji. Nagrodą była torba szmalu. A dziewczyny gdy tylko usłyszały imię Igor, od razu mdlały.

Szafę w pokoju sekretarki otworzyłem spinką i wyjąłem stamtąd przebranie małpy. Prawdę mówiąc, to panna Pickford nie musiała go zakładać by przypominać małpę. Cieciowi wręczyłem wypracowanie oraz pieniądze i tu czekała mnie niespodzianka. I to bardzo przykra! Otóż, aby pojechać na tę wycieczkę, należało jeszcze napisać test, a to już było ponad moje siły. Chociaż może by się i udało, gdyby nie ten kabel Gulasz. A tak on się zakwalifikował, a ja nie. Ale Igor Parker nie daje tak łatwo za wygraną.

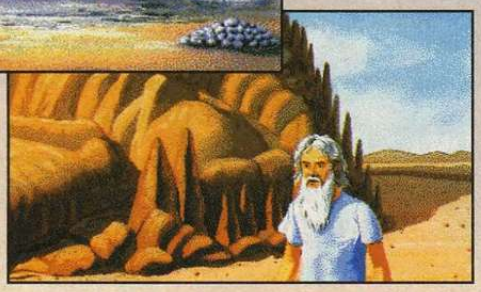
Przed szkołą stała klatka. Przebrałem się za małpę i wskoczyłem do środka. Zostałem odtransportowany do samolotu. Po przebraniu się w jakieś odpowiedniejsze łaszki, otworzyłem drzwi, pozbyłem się bagażu, założyłem spadochron i hoooooop! Spadłem w odpowiednim momencie, bo właśnie Filip zaczął się dobierać do Laury. Ale mój bumerang nie pozwolił mu na to przestępstwo. Więc ja je popełniłem...

Bamse

P.S. Jeśli ktoś chce się dowiedzieć, jaki dział astronomii pan dyrektor wykuł najlepiej, to niech wpisze jako koordynaty liczby widniejące na breloczku od klucza do obserwatorium.



OPTIK'95
PC: VGA, SB
2
PRZYGODOWA
85% Grafika
75% Dźwięk
85% Miodność
Cena w zł zawiera VAT



FREDERICK POHL'S GATEWAY jest poprzedniczką opisywanej w SS'24 gry HOMEWORLD. Obydwie nie różnią się właściwie niczym oprócz samej fabuły, która i tak obraca się dookoła tych samych zagadnień. Mimo, że nie są to arcydzieła gatunku, to chyba jednak warto w nie pograć, ponieważ sama akcja nie jest nudna, jak to zdarza się w ostatnich interaktywnych „przebojach". Cóż, może kiedyś wrócą jeszcze czasy, kiedy producenci oprócz nowinek technicznych będą wprowadzać do swoich programów trochę więcej ciekawej, wielowątkowej fabuły.

■ ■ ■

Kiedy Ziemia zaczęła się przeludniać, rasa homo sapiens postanowiła poszukać sobie nowych planet do kolonizowania. Na Wenus znaleziono resztki jakiejś wysoko uorganizowanej cywilizacji zwanej Heechee. Niejaki Sylwester Macklin znalazł nawet statek kosmiczny. Nie podzielił się jednak swoim odkryciem z nikim, tylko postanowił sam sprawdzić jak on działa. Doleciał do opuszczonej stacji międzyplanetarnej, znajdującej się jeszcze w naszym układzie słonecznym. Dał znak Ziemi i już w kilka lat później na owej stacji powstała wielka korporacja Gateway Enterprises zajmująca się badaniem wynalazków rasy Heechee. Przy pomocy znalezionych w bazie statków kosmicznych, ludzie są wysyłani w rejsy badawcze, z których mogą w ogóle nie wrócić albo też wrócić z jakimś łupem i stać się milionerami.

Właśnie wygrałeś na loterii bilet na Gateway i tygodniowy kurs obsługi statków badawczych. Masz szansę stać się jednym z wielu zawodowych poszukiwaczy pracujących dla Korporacji. Jeśli ci się poszczęści, to do końca życia będziesz spał na pieniądzach...

POSZUKIWACZ

Zabierz swoją kartę i włóż ją do komputera. Ze wszystkich otrzymanych wiadomości najważniejsza jest ta od Thoma Seldridge'a informująca o spotkaniu w barze o 20. Wyjmij z szuflady biurka książkę i przeczytaj ją. Sekretarka w biurze Korporacji da ci za nią podręczny komputerek. Zapoznaj się z zawartością twardziela.

O godz. 15 w pokoju T20 na poziomie Tanya rozpocznie się wykład dotyczący obsługi statków zwiadowczych. Po lekcji otrzymasz niebieską odznakę poszukiwacza.

O wyznaczonej porze skieruj się do baru, by poznać swego bezpośredniego szefa. Do serca mężczyzny podobno najlepiej trafić przez gardło, więc postaw mu dwa głębsze. Dowiesz się o programie Orion i poznasz nazwiska dwóch osób, które powinieneś poznać. Nubarowi Kamelianowi zostaniesz przedstawiony już za chwilę. Jemu też zafunduj trunek firmowy. Zaprosi cię do kasyna na małą partyjkę w Old Earth Trivia. Jeżeli zdobędziesz więcej punktów niż on – otrzymasz medalion. Odpowiedzi do grupy History & Geography są następujące: 3, 2, 4, 2, 4, 1, 2, 4, 1, 4.

O 22.00 w barze spotkasz Terri Nelson - twoją przełożoną z programu Orion. Zapytaj ją o możliwość wstąpienia do brygady. Warunkiem jest „wylatanie" co najmniej dwóch misji i przywiezienie jakiegoś niezwykłego znaleziska.

W hangarze daj babce odznakę. Zostaniesz przewieziony do statku. Wejdź na górę, zamknij klapę i włącz konsolę. Pierwsze pięć misji nie wymaga od ciebie żadnego wysiłku, musisz tylko wybrać kurs i wrócić. Wycieczka na Sigmę Dayan 7 będzie już trochę ciekawsza. Kiedy wylądujesz, załóż skafander, wyjdź i skieruj się na północ. Musisz się wspiąć po żlebie (trochę na lewo od wejścia do jaskini) i zrzucić wielki głaz. W ten sposób powstaną schodki i będziesz mógł wreszcie dostać się do pieczary. Tu pojawi się problem z ruchomym portalem.

Jeśli pojawi się z NE, to ty idź na E. Analogicznie E – W, W – NW, NW – N i N – NE. W końcu trafisz do wielkiej komnaty, pośrodku której na podeście stoi małe pudełko. Zapewni ci ono miejsce w brygadzie programu Orion.

Po powrocie do bazy obejrzyj serwetkę z baru. Jest na niej numer telefonu do Terri Nelson. Skontaktuj się z nią przy pomocy komputera stojącego w twoim pokoju. Pół godziny później Terri będzie czekała w barze. Ponieważ wypełniłeś warunki umowy, dostaniesz zieloną odznakę i zostaniesz przyjęty do elity.

Pora zbroić coś w ogrodzie. Przesuń lewarek i weź różę. Przyjdzie jakiś dziadek i zacznie naprawiać szkody. Poprosi cię, abyś mu potrzymał narzędzia. Klucz francuski wrzuć ukradkiem do pojemnika i poczekaj, aż staruch się oddali. Wtedy będziesz mógł wyjąć swoją zdobycz. Różę zanieś sekretarce – w zamian dostaniesz gazetę.

Skieruj się do muzeum. Włóż medalion Nubara w mały otwór w stojącej obok maszynie. Do tego samego urządzenia wrzuć kamerton z wystawy. Powstanie jego hologram – odstaw go tam, gdzie znajdował się oryginał, a egzemplarz właściwy schowaj do kieszeni.

Przydałaby się jakaś pukawka. Weź ją ze zbrojowni, ale jeszcze nie wychodź. Stań na szafce i francuzem otwórz wentylator. Naciśnij przycisk i włóż broń do pojemnika. Teraz wystarczy wyjąć ją w jakimś innym pomieszczeniu, w którym jest wywietrznik (np. w sali lekcyjnej).

Pamiętasz o czym mówił dziadek w ogrodzie? Jakiś facet co dzień o północy odwiedza korytarz B4 na poziomie Babe i znika w ścianie. Chyba trzeba to zbadać. Schowaj się w pudle i zaczekaj do północy. Perry rzeczywiście się pojawi i wejdzie do sekretnego przejścia, gubiąc przy tym kartę z kodem do drzwi! Weź ją i idź spać, bo przecież już późno.

Spotkania grupy Orion odbywają się o 9 rano w pokoju T52. Posłuchaj wykładu Wordena i przystąp do kolejnej misji. Po wylądowaniu na Aleph 4 podejdź do wielkiej blaszanej kopuły i schowaj się za głazem. Poczekaj, aż tubylcy odprawią swój rytuał i opuść kryjówkę. Znad jeziora zabierz salamandrę i nie ruszaj się z wybrzeża, aż dwukrotnie usłyszysz lamentowanie. Wtedy biegnij do wioski Mutzerów, wejdź do chaty wodza i schowaj się w piwnicy. Poczekaj, aż lokator wróci i zacznie się pluskać w wannie. Wrzuć mu tam salamandrę i ponownie się skryj. Kiedy tubylcy opuszczą wieś, idź nad jezioro i zabierz cylinder. Użyj go, aby dostać się do bazy Heechee. Kod wejściowy to 44325. Zabierz stamtąd wszystkie pojemniki i wejdź na górę do skrzyni. Musisz je wkładać tak, aby przy połączeniu dwóch kolorów podstawowych powstała barwa pochodna, np. do czerwonej dziury włóż niebieski pojemnik – powstanie fiolet. Zabierz skrzynię i dostarcz ją do bazy.

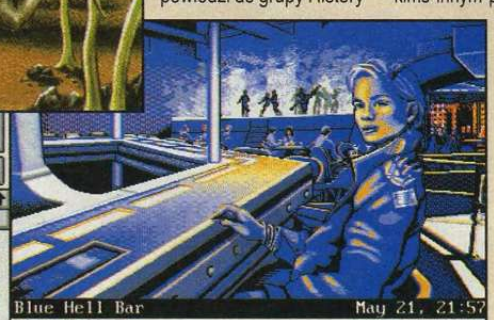
INNE ŚWIATY

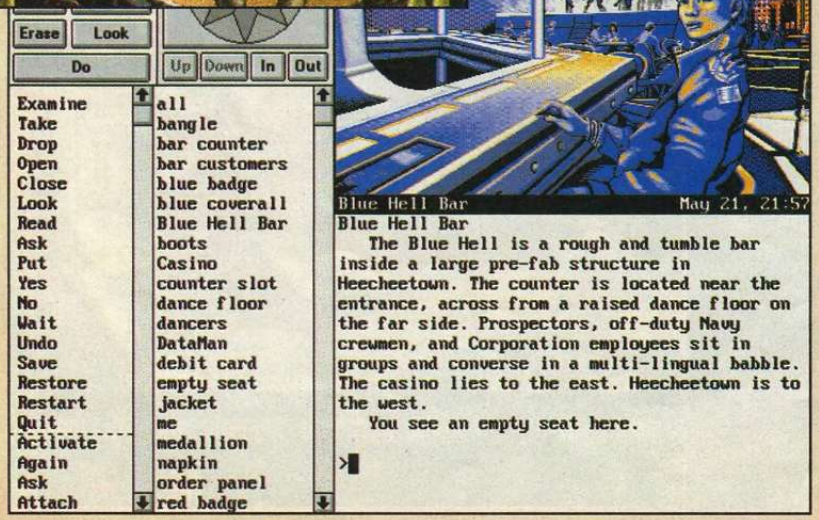
Za przywiezienie skrzyni otrzymasz czek na okrągłą sumkę i będziesz żył dostatnio przez sześć tygodni. Koniec lenistwu położy tajemnicza prośba o spotkanie, zapisana w twoim komputerze ściennym. Czas wziąć się znowu do roboty.

Idź do Terminala Wirtualnej Rzeczywistości. Siądź na kanapie, załóż pasek, ustaw przełącznik na Beach i odpal VR. W grze będzie ich jeszcze kilka, a za każdym razem chodzi o to, aby znaleźć niedopatrzenie w programie, czyli po prostu przerwać jego działanie. W Beach kluczem jest stworzenie nieskończonej ilości szklanek z drinkami. Upij barmana, a kiedy już zacznie śpiewać, wstaw szklankę do skanera. W dowód uznania otrzymasz od mechanika odznakę Klubu Pedrozy. Skieruj tam swe kroki.

W solarium spotkasz wysłannika szefów Korporacji. Zostaniesz wezwany na natychmiastowe nadzwyczajne zebranie od sali obrad. Dowiesz się, że skrzynia przywieziona z Aleph 4 nie była tylko zwykłym pudłem, ale komputerem. Fachowcy wyczytali z niego o ucieczce Heechee przed rasą Assassins, niszczącą wszystko i wszystkich, do innej galaktyki. Heechee jednak zdążyli wybudować cztery generatory pola siłowego mającego schować ich cywilizację, ale nie zdążyli ich włączyć! Jak się zapewne domyślasz, będzie to twoje zadanie na najbliższych kilka dni. Wsiadaj więc na statek i leć dokończyć ich robotę.

Zacznij od Aurigae 6. Pęknięty graniastosłup w dysku zastąp dobrym, znalezionym w mieszkaniu obok. Kiedy staniesz na dysk, przeniesie cię on do innej części miasta. W świątyni złap robala i wróć do miejsca lądowania. Zabierz dobry grania-

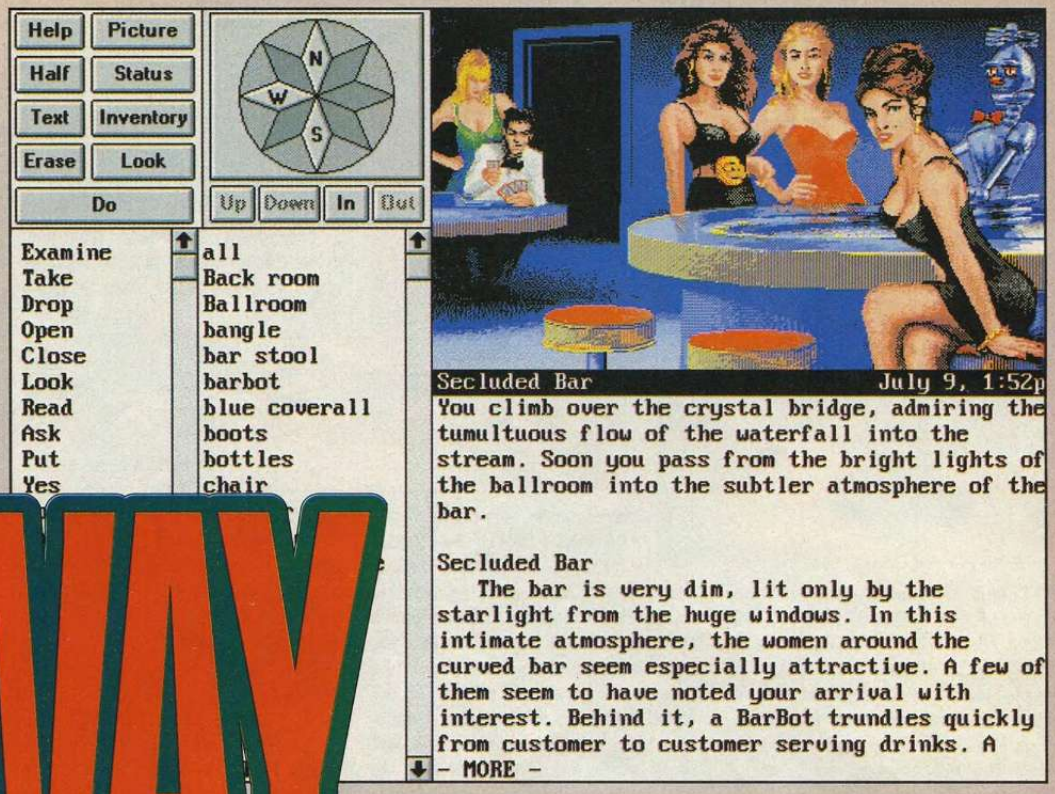




LEGEND'92
PC: VGA, SB
PC 3
PRZYGODOWA
75% Grafika
70% Dźwięk
80% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

stosłup i jasny sześcian. W budynku włóż je we właściwe gniazdka, a następnie połóż owada na okrągłą tackę. Piramida jest twoja. Wróć do świątyni. Po pokonaniu labiryntu (SE, E, NW, S, W, SE, N), ustaw piramidę na statywie. Spowoduje to wyłączenie pola siłowego. Będziesz mógł teraz dostać się do kontrolek jednego z czterech generatorów. Aby go odpalić, musisz kolejno: przekręcić gałkę, pociągnąć dźwignię i nacisnąć przycisk. Procedura zawsze będzie taka sama. Teraz leć na Kadunę 3.

Nadchodzącego skorupiaka rozwal dwoma strzałami z pukawki i szybko wróć w okolice statku. Zanim dojdziesz do bagna podnieś owoc, pistolet i wejdź w posokę pająka. To cię uchroni przed małymi gryzoniami. Smokowi



GATEWAY

rzuć robala, a będziesz mógł iść dalej. Przed maczugami upuść owoc, a następnie zabierz rozszarpanego szczura. Takie danie zadowoli węża. Dmuchane zwierzątko zakrywające panel sterowania wystarczy przekłuć kolcem z maczugi. Drugi generator włączony!

Trzecią planetą jest Dorma 5. Klucząc po bagnach znajdziesz mały kamyk. Weź go, podobnie jak gałąź i lianę z ciemnego lasu. Kiedy bestia wejdzie do jaskini, opuść kryjówkę i skieruj się do tunelu. Weź miskę i zatkaj ją kamieniem. Teraz napełnij ją jagodami (z bagien) i odstaw na miejsce. Tym razem wyjdź na polanę dopiero kiedy E.T. zniknie w tunelu i udaj się do jaskini. Gałęzią ułam kawałek lodu, zabierz go i w nogi. Lód zamocz w jeziorze i idź na spotkanie bestii. Ta na widok kamyka stanie jak wryta. Przywiąż ją lianą i poprowadź do grobli. Tam upuść kryształ. E.T. podniesie tamę. Szybko biegnij w prawo. Dotrzesz do następnej deski rozdzielczej.

Leć na Nemirę 3. Spotkasz tam Rolfa Beckera, o którym czytałeś w gazecie. Pamiętaj, aby być dla niego miłym, a wtedy zgodzi się wrócić z tobą na Gateway. Na początku grzecznie się przywitaj i daj mu gazetę. W trakcie oględzin terenu powinieneś znaleźć gwizdek (CRASH SITE), linę (BRIDGE), rumpel (RIVER TRAILHEAD), wiadro, łopatę (GARDEN) i kilof (MINE). Pterodaktyla przepłosz gwizdkiem. Zapytaj Rolfa o jego zwierzątko, o to co lubi jeść. Liście, które są jego przysmakiem rosną w ogrodzie, skocz więc po nie. Gdy Gopheria będzie się obżerać, zdejmij matę z półki. Oto przed tobą znajduje się ostatni już panel, ale niestety zdekompletowany. Soczewka to ten błyszczący przedmiot po drugiej stronie wąwozu.

Na łące przywiąż linę do drzewa i zejdź na dół. Szkiełko zainstaluj pod panelem. Poczekaj, aż Becker zaśnie. Wtedy przejrzyj jego prywatny dziennik. Dowiesz się o pewnym grobie. Biegnij szybko go rozkopać (w RIVER TRAILHEAD) i wyjmij leżące w nim baterie. Umieść je w obudowie soczewki. Kilofem rozkop ziemię koło rzeki (OVERLOOK). Znajdziesz trochę rudy, za którą Becker odda trzecią część wymontowaną z panelu, ale będziesz musiał skoczyć z nim jeszcze do ogrodu. Kiedy odpalisz czwarty generator, nie wyjeżdżaj od razu, tylko spróbuj nakłonić Beckera do powrotu. Zapytaj o tratwę. Okaże się, że zbudował ją, aby odnaleźć swoją laskę, która spadła gdzieś do rzeki. Zgódź się na pomoc i czym prędzej biegnij do tratwy. Wejdź na nią i każ to samo uczynić twemu towarzyszowi. Daj mu rumpel i w drogę. Przez cały czas wiadrem wylewaj wodę, aż Rolf znajdzie swoją laskę. Wtedy opuść tratwę i wejdź za nim na górę. Za chwilę spotkasz go znowu. Zgodzi się wrócić z tobą do Korporacji, więc nie ociągajcie się.

KOŃCÓWKA

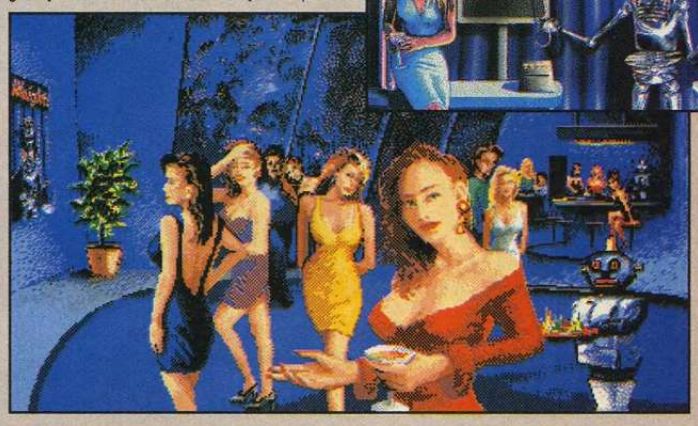
Mimo twoich wysiłków niebezpieczeństwo nie zostało zażegnane. Pole siłowe może zostać włączone dopiero po uaktywnieniu piątej części układu. Znajduje się ona w punkcie umownie zwanym Vertex. Komputer z Aleph 4 pytany o jego współrzędne nie udzielał żadnej mądrej odpowiedzi, tylko ciągle pokazywał stację Gateway. Z tego wynika, że te współrzędne można znaleźć tu, w bazie.

Udaj się do tajnego pokoju w korytarzu B4. Uderz w kamerton, a potem włóż go do dziurki. Wpisz kod z kartki, którą zgubił Perry. Po przejściu przez drzwi wejdziesz w posiadanie kuli, z której naukowcy odczytają dane Vertex'u. Przed wysłaniem cię w kosmos, szefowie Korporacji wymyślili, że powinieneś przejść ostatni trening VR – Deep Psych. Od technika w terminalu otrzymasz hasło. Włącz VR wpisując podany wyraz. Kluczem do zagadki są wzajemne stosunki człowieka i diabła. Zamiast się go bać, przeskocz dziurę i podsadź go, gdy będzie chciał się wydostać na górę. Drzwi się otworzą i będziesz mógł uciec.

Na satelicie wciśnij przycisk, załóż pierścień i dotknij kuli. Ukaże ci się wizerunek Strażnika. Dowiesz się, że uaktywniając pole siłowe, ujawniłeś swą obecność pozostawionemu w Wieży „na czatach" Assassin'owi. Za dwadzieścia trzy godziny prześle on wiedomość swoim współplemieńcom, co doprowadzi do zniszczenia Ziemi. Może go powstrzymać tylko Strażnik, który w rzeczywistość jest wirusem komputerowym, ale musisz mu pomóc łamiąc wszelkie zabezpieczenia w postaci VR. Naciśnij pedał, dotknij kuli i oto jesteś w pierwszym z nich.

Problem w tym, że ciągle wygrywasz w Koło Fortuny i temu podobne zabawy (oj, chciałoby się mieć taki kłopot). Wystarczy jednak, że tutaj obstawisz dwa numery i szczęście pryśnie.

Następne VR to istne piekło (dosłownie). Weź miecz i udaj się na most. Siatkę rzuconą przez diabły przetnij mieczem. Weź ją, a także sakwę. Musisz ją u Hydry napełnić popiołem. Wejdź do sypialni i rzuć go na półkę, gdy tylko usłyszysz na niej jakiś szmer. Uwaga – szmer musisz usłyszeć dokładnie z półki! Ujrzysz diabełka. Rzuć na niego sieć i weź pierścień. Idź do pokoju z lustrami. Kiedy któraś z postaci się poruszy, zawieś jej na szyi sakwę w celu napełnienia jej magicznym kurzem. Zabierz torebkę, włóż pierścień i wróć do Hydry. Gdy rzucisz na nią pył, jej głowy się rozmnożą i VR się zawiesi.



O! Z powrotem w bazie. Od razu idź spać. Rano otrzymasz od Strażnika informację, że to wcale nie Gateway, tylko kolejna Wirtualna Rzeczywistość. Uda ci się ją zapętlić, jeżeli po raz kolejny uruchomisz Deep Psych. W tym celu zabierz instrukcję obsługi i przeczytaj ją w solarium. Hasło dla programu odpowiada numeru aktualnego dnia. Kiedy złamiesz trzecie VR, Strażnik-Wirus napsuje trochę danych w Wieży i do Assassinów dotrze tylko wiadomość „wszystko w porządku". A ty po zainkasowaniu 50 mld dolarów nagrody będziesz żył dostatnio i szczęśliwie aż do momentu rozpoczęcia drugiej części.

Bamse

Trudno nie wpadając w banał powiedzieć coś o EYE OF THE BEHOLDER... Gdy na początku lat dziewięćdziesiątych ukazała się pierwsza część serii, fani RPG na kilkanaście dni całkowicie tracili kontakt ze światem. Rodzice byli uprzedzani, by nie wchodzić do pokoju, gdzie były nawet zaciągnięte zasłony. Pracowicie szkicowano mapy, opukiwano wszystkie ściany lochów, goniono za każdym Bogu ducha winnym potworem.

Z obecnego punktu widzenia należy powiedzieć, że wszystkie późniejsze gry role-playing SSI, jak również znakomite LANDS OF LORE z WESTWOOD, są w prostej linii potomkami EYE OF THE BEHOLDER. Oczywiście nie wolno pomijać wcześniejszego DUNGEON MASTER, którego jednak należy traktować wyłącznie jako skamieniałość i jego ocenę zostawić paleontologom – natomiast w EYE OF THE BEHOLDER da się grać po dziś dzień. Żeby zrozumieć jaka to była rewolucja, wystarczy przypomnieć, że w 1992 r. produkowano jeszcze tak staromodne role-playing jak PROPHECY OF THE SHADOW.

W wydanej w 1993 r. trzeciej części EOTB (opis w SS'4) zabrakło ciekawych zagadek, zastąpionych przez rzeźnię. Gra w sumie nie była zła, tylko że czasy się zmieniły, na rynku pojawił się gigant pt. BETRAYAL AT KRONDOR, który po początkowym niezbyt przychylnym przyjęciu, dziś jest przez wielu znawców uznawany za RPG wszechczasów. Bo tak naprawdę – kto odważyłby się porównywać włóczenie się po ciasnych lochach z podróżowaniem po wielkim i cudownym świecie lasów, mórz i miast!

Wiele występujących w EYE OF THE BEHOLDER 2 zagadek i testów stało się schematami gatunku. W grze pojawia się kilkanaście potworów, co pewien czas odgrywane są krótkie muzyczki, a poza tym słyszymy wyłącznie odgłosy walki (najlepiej opracowano to w EOTB3, gdzie dodatkowo towarzyszyły nam np. budzące dreszcze śmiechy czarownic). Zaledwie cztery różne rodzaje ścian przemierzanych korytarzy czynią wędrówkę dość monotonną. Dodatkowo lochy to prawie wyłącznie ciasne korytarze, mało jest większych sal, co może nie spodobać się klaustrofobom. Ale taka już uroda tej gry. Do skończenia drugiej części EOTB potrzeba po prostu sporo cierpliwości. Dla przypomnienia młodszym graczom dodam, że zabierając się do EOTB2 musicie mieć albo dobrą wyobraźnię przestrzenną, albo cały czas rysować sobie samemu mapę, gdyż żadna z gier tej serii nie zawiera automappingu. Generalnie rzecz biorąc, polecam, gdyż grając naprawdę nie trzeba sobie wmawiać iż jest to „klasyka RPG", a po prostu oddać się zabawie, która wytrwałym da dużo satysfakcji.

Wieczorem na ulicach Waterdeep w kałużach migocą gwiazdy. Przyjeżdżaliśmy tu zwykle, by zobaczyć znajome twarze, powłóczyć się po knajpach i pić do bladego świtu. Nigdzie nie znajdziesz takich miejsc jak w Waterdeep, takich ogrodów, cichych brukowanych uliczek.

Tego dnia padał deszcz. Wraz z nim przybył posłaniec z listem od starego przyjaciela. Khelben potrzebował nas. Od dawna byliśmy gotowi na wezwanie, gdyż po całym świecie rozeszły się już wieści, iż w świątyni Darkmoon odrodziło się starożytne zło. Rycerzom, którzy zjeżdżali ze wszystkich stron Fearunu, wydawało się, że w mig staną się nababami, lecz ich marzenia o beztroskim safari szybko więdły. Z rozkazu pana świątyni, Drana Draggore, zwłoki śmiałków na postrach porzucane były w okolicznych kniejach. Gdy przybyliśmy do pracowni Khelbena, czarownik stał smutno wpatrzony w płonący ogień. Nie mówił wiele. Nawet on, dysponujący najpotężniejszą magią na całej Północy, nie czuł się na siłach by podjąć konfrontację ze złem. Powiedział, że możemy jeszcze zawrócić z tej drogi, bo stamtąd gdzie wyruszymy nikt nie powrócił. Zdarzają się jednak chwile, gdy trzeba porzucić strach przed splunięciem w twarz śmierci. Wszyscy członkowie drużyny wymienili porozumiewawcze spojrzenia, po czym zgodnie skinęli głowami. Nie robiąc wielkiego szumu, niczym koty zjawiliśmy się w pobliżu Darkmoon.

U WRÓT DARKMOON

– Pamiętaj, że paczki z żywnością są mało przydatne, gdyż co pewien czas wystarczy skorzystać z kleryckiego czaru CREATE FOOD i drużyna przestanie być głodna. Zaraz po znalezieniu czaru maga korzystaj z opcji Scribe. Z trudnymi do pokonania potworami, zwłaszcza beholderami, walczy się metodą przemieszczania się na boki. Gdy w pobliżu znajduje się iluzoryczna ściana, zazwyczaj któryś z członków drużyny informuje o tym. Niezawodne czary ofensywne to FIREBALL i MAGIC MISSILE, później skuteczny okazuje się klerycki SLAY LIVING. Na początku warto stopować przeciwników czarem HOLD PERSON (nie działa na niemartwych) i atakować pełną parą.

– Hordy krążących po lesie wilków to zaledwie przygrywka do arii, jaka cię czeka, a w której warto byś był solistą. Wyrąb sobie drogę wśród drapieżników. Do wrót świątyni Darkmoon doprowadzi cię napotkana w pobliżu grobów stara kobieta.

– Na parterze świątyni chwyć za oręż i załatw dwójkę kleryków. Niby szkoda na takich miecza, ale wcześniej czy później i tak by cię oni zaatakowali. Znajduje się tu przycisk uruchamiający teleport do komnaty, gdzie można dokonać wskrzeszenia martwego członka drużyny, co w dalszym toku gry bardzo się przyda.

KATAKUMBY

– Najpierw czeka cię podróż na dół świątyni. Ważnym zadaniem jest zgromadzenie trzech kości FEMUR. Zachowaj sobie również potrzebny potem jakikolwiek pergamin.

– Na pierwszym poziomie katakumb niektóre ściany są iluzoryczne, szukaj też niewielkich przycisków. Wciśnięcie takowego otwiera przejście w ścianie. Drzwi odblokowuj z pomocą GREY KEY. W jednej z cel odnajdziesz

EYE OF

NORTH WIND – jeden z czterech rogów, będących kluczowymi artefaktami w tej części gry. W północno-wschodnim krańcu poziomu przebywa Insal, w pobliżu znajduje się przycisk w ścianie, otwartym przejściem przedostaniesz się niżej.

– Pajęczyny tnij mieczem, uważaj by cię nie kąsały pająki, gdyż klerycki czar NEUTRALIZE POISON dostępny staje się dopiero na wyższym poziomie doświadczenia. Na razie możesz korzystać jedynie ze znalezionego tu zwoju, w ręce wpadnie ci również COPPER KEY.

– Wróć na górę. W pobliżu cel jest drugie zejście na niższy poziom katakumb. Poruszaj kilkakrotnie dźwignią, obok której znajduje się nisza. Odskakuj za każdym razem, gdy ze ściany będzie wylatywał ogień. W niszy pojawi się SKULL KEY. Otworzysz nim pobliskie drzwi, wypełzną zza nich znajdujące się na liście płac Drana Dragorre Sługi Śmierci. Owych dżentelmenów można skutecznie atakować czarem TURN UNDEAD, bądź walczyć w pobliżu schodów, co pewien czas wycofując się i odpoczywając. Także wspomnianą dźwignię można wykorzystać do walki z wrogiem, czekając aż przeciwnicy ustawią się obok i ciągnąć dźwignią ile wlezie – szkieletory zaliczą wtedy całą serię ognistych chuchnięć. Po pobiciu kolejnej grupy uzyskasz drugi SKULL KEY. W dużej komnacie znajdziesz całkiem wygodne pepegi, hełm oraz DARK MOON KEY.

– Blisko wejścia, którym się tu dostałeś, znajduje się iluzoryczna ściana. Po kolejnej z walk zdobędziesz drugi DARK MOON KEY, porządną zbroję PLATE MAIL oraz COMPLETE SET OF ELF BONES, czyli kościec elfa San-Raala. Ten ostatni zestaw użyty na znaku reinkarnacji na parterze świątyni pozwoli wskrzesić maga. Napotkasz tu również Calandrę, którą ze względu na

THE BEHOLDER 2
THE LEGEND OF DARKMOON

jej silne ręce warto włączyć do drużyny. Trzecią przebywającą na tym poziomie osobą jest wąsaty kleryk Shorn.

– Otwórz dwoje drzwi w północno-wschodniej części poziomu, gdzie znajdziesz EAST WIND. Przy skrzyżowaniu z platformami w posadzce jedną ze ścian da się rozłupać mieczem. Odpocznij i przygotuj magiczne zwoje oraz sporządź czary CURE SERIOUS WOUNDS oraz REMOVE PARALYSIS, po czym schodź na dół. Na poziomie trzecim katakumb najzwyczajniej w świecie straszy, odpoczynek jest więc tam niemożliwy. Idź przed siebie, na zachodzie napotkasz iluzoryczną ścianę. Rozbebeszenie kleistego tałatajstwa przyniesie zdobycz w postaci SPIDER KEY, otworzysz nim drzwi na północnym zachodzie.

– Mrówczaki szybko trzeba zatłuc, zanim zdążą zapuścić truciznę. Blisko wejścia leży kolejny SPIDER KEY. Penetrując dalej ten poziom, można zdobyć stanowiące miotaną broń strzałki. W jednym z korytarzy znajdziesz DARKMOON KEY, hełm oraz tarczę. Na południu spoczywa WEST WIND oraz LEATHER BOOTS.

– Po powrocie na wyższy poziom katakumb otwórz drzwi na południu. Na dziewięciu płytach należy położyć dowolne przedmioty na czterech narożnych oraz środkowej. Dalej musisz opukać wszystkie ściany, bo część z nich jest iluzoryczna. Twój inwentarz powiększy się o AXE, DARKMOON KEY, dwie sztuki GLASS SPHERE (jednorazowy FIREBALL), SPIDER KEY, STONE GEM, a także przydatny czar HASTE, powodujący po użyciu zwiększoną wydajność walczącej drużyny. We wschodniej części tego rewiru skorzystaj z dwóch kluczy DARKMOON. W niszy znajdziesz SOUTH WIND oraz DARKMOON KEY. Otwórz drzwi prowadzące dalej, tą drogą łatwo powrócisz na parter świątyni. Przy ścianie z chmurami trzeba użyć czterech rogów. Wówczas ta zniknie, otwierając drogę do tajnej części Darkmoon.

ŚWIĄTYNIA MODLISZEK

– Uwaga na pole promieni. Można próbować przejść je pojawiającą się ścieżką, ale to dopiero za moment. Najpierw spenetruj część północną, gdzie napotkasz pół-elfa Tanglora, możesz go objąć poborem do drużyny. Znajdującą się w drugiej komnacie modliszkę bez wahania zabij, zdobędziesz MANTIS KEY.

– Eksploruj teren na południu. W znajdujący się za dziurą przycisk rzuć sztyletem, wskocz w teleport, który się pojawi, dzięki czemu wzbogacisz się o kolejny MANTIS KEY. Otworzy on przed tobą drogę do matecznika kokonów. Tnij je pojedynczo mieczem, rozwalaj wypełzłe modliszki, odpoczywaj, aż wreszcie oczyścisz całą salę. Wyjmij jedno z diamentowych oczu i wsadź je z powrotem na miejsce. Zdobędziesz MANTIS IDOL, COPPER KEY oraz GLASS SPHERE.

– Wmurowanym w jedną ze ścian ustom należy podarować trzy kości FEMUR, za co w rewanżu otrzymasz BONE KEY. Powróciwszy do początku tego poziomu, skieruj się na wschód przez pole energetyczne. Nie odpoczywając musisz się zmierzyć z gromadą modliszek, co jest jedną z trudniejszych walk. Zbierz pozostały po nieboszczykach BONE KEY. Pchnięcie dźwigni skasuje pole energetyczne. Za następnymi drzwiami znajdziesz SWORD „HUNGER", który przyda się trochę później. Drzwi na wyższy poziom otworzysz z pomocą COPPER KEY.

– Na ten poziom warto wkroczyć z zapasem czarów NEUTRALIZE POISON oraz REMOVE PARALYSIS. Z przyklejonych do ścian gniazd wylatują osy. Czym prędzej zabierz COPPER KEY, z pomocą BONE KEY otwórz drzwi. Dotrzesz do komnaty z czterema dźwigniami. Porusz najpierw tę na lewo od wejścia, następnie tę na prawo, a potem dźwignią znajdującą się naprzeciw tej ostatniej. Na końcu otwartego korytarza wciśnij cegłę w ścianie, dzięki czemu będziesz mógł bezpiecznie stanąć przy ostatniej dźwigni i pociągnąć za nią. Na końcu szlaku ukaże się drużynie staruszek bajdurzący, że za prawymi drzwiami czyha pewna śmierć. Skorzystaj więc z nich.

– Rozpoczynając wizytowanie poziomu trzeciego, otwórz drzwi z numerem 2. Po walce z wężami zdobędziesz DARKMOON KEY. Po raz pierwszy w trakcie wędrówki spotkasz beholdery, te które masz przed sobą poczęstuj czarami. Kawałek dalej w niszy znajdziesz czar kleryka RAISE DEAD. W pobliżu jest iluzoryczna ściana, przejdziesz przez nią dalej.

– Znajdziesz BANDED ARMOR oraz SHORT SWORD. Jedne z drzwi da się wyważyć, za nimi spoczywają dwie porcje ROTTEN FOOD. Bardzo się za chwilę przydadzą. Otwórz drzwi prowadzące na wschód, po walce wzbogacisz się o pierścień.

– Eksplorując teren, znajdziesz scroll DISINTEGRATE, zaś po walce z beholderami zdobędziesz kolejny DARKMOON KEY. W jednej z odnóg prowadzących na zachód ma się wrażenie jakby korytarz nie miał końca. Żeby zlikwidować omam, należy uruchomić przycisk w ścianie.

– W ukrytej za iluzoryczną ścianą komnacie znajduje się nisza, która przemienia dowolne przedmioty w kamienie. Potrzebne ci będzie pięć takowych. W otworzonym kluczem DARKMOON zachodnim korytarzu znajduje się wiele wmurowanych w ściany ust. Musisz im wręczyć odpowiednio: MANTIS IDOL, SWORD „HUNGER", dowolny napój, pięć kamieni, dowolny PARCHMENT, ROTTEN FOOD. Jedne z drzwi należy zaatakować mieczem.

– Wróć do części zachodniej tego poziomu, gdzie otworzyło się przejście do nowej komnaty, z której wytaszczysz RED GEM. To on jest ostatnim, potrzebnym ustom przedmiotem. Po okazaniu go zachodnie wrota staną otworem. Za nimi zobaczysz budzącą lodowaty dreszcz sylwetkę.

CALANDRA: "I'VE FOUGHT CREATURES LIKE THESE BEFORE, EVERYONE, BEWARE OF THEIR GAZE."
RYLDA IS PETRIFIED!

QAMP

„Jam jest Dran Draggore, najwyższy kapłan i władca tego królestwa. Jestem pełen podziwu dla waszej wytrwałości. Uśmierciliście wiele moich sług i zbezcześciliście progi tej świątyni! Nie zapraszałem was. Ale teraz zabrnęliście już zbyt daleko, by wyjść stąd żywymi. Drzwi za wami zostały zapieczętowane, tak więc zostaniecie tu... na zawsze".

– Na kolejnym poziomie korzystaj z teleportów, by zdobyć cztery sztuki DARK-MOON KEY, które leżą na wyciągniętych dłoniach. Za nimi czyhają pomagierzy Draggore – beholdery dysponujące piekielną inkantacją DEATH SPELL. Okryj drużynę czarami ochronnymi i ucisz potwory z pomocą broni białej. Odskakuj w momencie, gdy będą eksplodować.

– Na południu znajduje się iluzoryczna ściana. Na wschodzie tej sekcji, przy tabliczce z napisem „Rest and prepare for the journey that awaits" znajduje się labirynt. Nie przez wszystkie ściany można przechodzić. W zachodniej części umieszczony jest przycisk, po wciśnięciu którego otworzy się przejście na południu labiryntu. Znajdziesz się w komnacie z zaklinowanym w suficie beholderem. Bez namysłu rozpocznij walkę. Przez szczelinę przejdziesz wyżej. Koniecznie zabierz stąd CRYSTAL HAMMER. Za drzwiami czają się trzy beholdery, po pokonaniu ich wzbogacisz się o DRAGON SKIN ARMOR, zaś pod czaszką leży WAND. Wracaj przez szczelinę.

– Skieruj się na zachód. Stawanie na platformach i włączenie przycisków otworzy pasaż na południu. Tam w jednym z miejsc należy odwrócić się, by móc dalej iść naprzód na wschód. Okolicy strzegą beholdery oraz żywe ognie. Na wschodzie spotkasz kapłankę. Jej zamiary wobec ciebie staną się wrogie, musisz momentalnie skoczyć naprzód, bo walka w ciasnym korytarzu z dwoma beholderami to samobójstwo. Każdy członek drużyny dotknie dłonią znaku księżyca, co spowoduje równoczesną teleportację.

– Wejdź na pierwszy poziom świątyni, prawe drzwi otwórz z pomocą COPPER KEY. Przeszukuj teren, pod łóżkiem znajduje się kolejny klucz. Jeśli masz w drużynie złodzieja, będziesz mógł spenetrować pokoje zamknięte na dziwne zamki. Miej się na baczności, klerycy są gotowi do zabijania. Usta domagające się okazania znaku księżyca teraz cię przepuszczą. Zagradzającą drogę tarczę roztrzaskaj z pomocą CRYSTAL HAMMER.

WIEŻA

– Poszukaj iluzorycznej ściany, dalej przedostaniesz się do miejsca, gdzie spoczywa POLISHED SHIELD. Jest to pierwszy z sześciu egzemplarzy, których posiadanie za jakiś czas zaprocentuje.

– Przeszedłszy na kolejny poziom, musisz na obu posągach użyć czaru DISPEL MAGIC, co odblokuje drogę. Wpadniesz na paru pełzających bobkojadów, proszących o lekcję dobrego wychowania. Jest tu też coś do Księgi Guinessa – wędrujące w posadzce dziury. W sali pełnej smoków jest SOUL GEM. Smoki niestety potrafią używać czaru PETRIFY, na który nie ma mocnych.

– Teleportami dotrzesz do HEART GEM, zaś za iluzoryczną ścianą przy pierwszym teleporcie znajduje się BODY GEM. Wmontuj trzy artefakty w ornament w północnej komnacie.

– Po rozpłaszczeniu pełzającego drania posiądziesz CRYSTAL KEY. Porusz dwoma dźwigniami i wciśnij przycisk. Weź AMULET OF LIFE. W komnacie z ulokowanymi w poprzek dziurami najpierw należy wcisnąć przycisk, potem rzucić sztyletem w chodzącego po drugiej stronie potwora, gdy ten stanie na platformie. Uważając na wypluwane ze ścian ognie, przeszukaj teren, a znajdziesz POLISHED SHIELD, zaś w południowej części tego obszaru spoczywa superważny CRIMSON KEY. Spośród trzech dźwigni porusz środkową i prawą. Zdobędziesz scroll IMPROVED INVISIBILITY oraz przydatny za moment SHELL KEY.

– Porozmawiaj z ustami, wyzwą cię one na pojedynek. Stojących na czele drużyny wojowników okryj czarem niewidzialności. W alkowie złóż wszystkie krzyże oraz księgi czarów, po czym wejdź do teleportu. Zmierzysz się tam z grupą żółwiopodobnych stworów. Jest tu i iluzoryczna ściana, teleport, szklaną ścianę roztrzaskaj mieczem. Rozchrzań mastodonta, znajdziesz EYE OF TALON oraz trzecią już POLISHED SHIELD. Odzyskasz też wszystkie symbole magiczne.

– Dotrzesz do miejsca z plakietką „The Sentry". Rzuć nożem w jedną z platform, dzięki czemu zdołasz przejść dalej. W szczelinę w ścianie włóż EYE OF THE TALON i wyjmij je z powrotem.

– Na następnym poziomie skorzystaj z jednego wolnego miejsca na trasie przemieszczającej się podłogą dziury. Wpadnie ci w łapy POLISHED SHIELD. W kolejnej sali jedna cegła da się wcisnąć, co otworzy przejście. Szukaj w okolicy piątej POLISHED SHIELD. Kawałek za szklaną ścianą jest zwój z czarem maga STONE TO FLESH oraz dziryt STARFIRE. Włóż go w szczelinę. Oczom drużyny ukaże się wizja Khelbena.

„Dran ma was w garści. Szykuje teraz potężną inkantację, którą obróci w proch całą drużynę. Nawet wskrzeszenie nie przyniesie wówczas efektu. Próbowałem telepatycznie przeniknąć istotę tego czaru i myślę, że istnieje jeszcze nikła szansa, ale musicie mi całkowicie zaufać. Przekażę wam teraz magiczny talizman."

– Weź AMULET OF RESSURECTION. Tuż obok za iluzoryczną ścianą jest ostatnia POLISHED SHIELD. Podniesiony TOOTH powinien zostać włożony w czaszkę. Wówczas drużyna odczuje materializację Drana Draggore.

„Powinniście byli przyjąć moją ofertę miłosiernej śmierci. Teraz jest już za późno."

– Czeka cię rozwiązanie bodaj najciekawszej zagadki w całej grze. Nad sześcioma szklanymi ścianami ukryte jest sześć platform. Pośrodku sali jest pięć platform. Stawanie na dwóch narożnych platformach ustawia kierunek przenoszenia rzucanych w teleport przedmiotów. Stanięcie na środkowej platformie kasuje dotychczasową konfigurację. Musisz spowodować, aby na każdej z platform za szkłem wylądował jakiś obiekt. Wtedy otworzy się droga na północ. W niszy znajdziesz CRYSTAL KEY.

– Na ostatnim już poziomie Wieży sześć luster umieść na swoich miejscach. Dalej zamieszkują meduzy – najlepiej je niszczyć z pomocą magii. Nie wolno zapomnieć też o wałęsających się duchach, zamordowanych przez Drana nieszczęśnikach. Podążaj za zachód, potem na północ i wschód, w przelocie zabierając TOOTH oraz STONE DAGGER. W sali korzystając z czaru HOLD PERSON trzeba zatrzymać stojące na platformach meduzy, żeby nie uciekły, zamykając sąsiednie drzwi. Platformy są cztery, gdy na każdej z nich stać będzie meduza, otworzą się wschodnie drzwi.

– W komnacie posadzkę zalegają ludzkie szczątki. Przeszukując je, znajdziesz czar maga FLESH TO STONE oraz artefakt HILT OF TALON. Pchnij cegłę w ścianie.

– Ząb wsadź w paszczę. W następnej komnacie natychmiast wyczujesz zapach zła. Gdy staniesz na platformie, rozlegnie się pusty śmiech. Draggore strąci drużynę w mroczne czeluści swego dominium.

– Weź zwój CONE OF COLD. Tutaj w korytarzach można napotkać mocarne olbrzymy. Próbuj je kasować czarem SLAY LIVING z piątego poziomu doświadczenia kleryka. Przyda się czar HASTE, skuteczna jest także walka połączona z wycofywaniem się. Oczywiście w międzyczasie trzeba odpoczywać. Na tym poziomie znajdują się przemieszczające się dziury w posadzce. Na południowym zachodzie napotkasz olbrzyma, który podaruje ci TALON'S TONGUE. W drzwi włóż STONE DAGGER, po teleportacji weź COPPER KEY oraz czar maga IMPROVED IDENTIFY. Drzwi obok otworzysz dzięki CRIMSON KEY, na swoje miejsce wstaw HILT, TONGUE oraz EYE.

IZBA DRANA DRAGGORE

– Wejdź na górę. Znajdziesz CRIMSON RING, jest tu też nisza przemieniająca dowolne przedmioty w GLASS SPHERES, powinieneś przygotować sobie trzy takowe. Porusz dwoma dźwigniami i wychodź stąd. Na dwóch platformach połóż teraz dowolne przedmioty, rozpędź brygadę kleryków. Przeszukanie ornamentów ujawni kolejny CRIMSON KEY. W sali z mnóstwem teleportów musisz znaleźć STICKY PAPER, nie przeszkadzaj sobie towarzystwem magów. Do wnęki włóż CRIMSON RING. Weź MAPAJ. Pełzający (!) CRIMSON RING trzeba dotknąć lepkim papierem, dzięki czemu przestanie on uciekać. Za iluzoryczną ścianą jest przycisk, weź SHELL OF REJOICE, złotą zbroję PLATE MAIL.

– Uważaj na zaburzenia teleportacyjne. W jednym z zaułków napotkasz dziwaczną istotę, dotknięcie jej da COIN. Wszedłszy wyżej, czarem DISINTEGRATE zlikwiduj zielone bariery. W trzy uchwyty włóż GLASS SPHERES i pociągnij za kołatkę.

– Czar DISPEL MAGIC rzuć na otoczone niebieską poświatą nisze. Kolejny ze sługusów Drana skona za tymi drzwiami. Przed zrobieniem kroku na górę solidnie się pomódl.

Draggore kończył wysmażanie swego czaru. Zażartował, że bestie które sprzątnęliśmy, to zaledwie jeden legion jego armii. Chwyciliśmy za broń, nim przemieniony w smoka mag zdążył smagnąć ogniem stojących najbliżej. Po świętej walce, podczas której drużyna uwijała się jak w ukropie, monstrum wreszcie padło. Za to wszystkie ściany nadawały się do ponownego malowania. Gdy wycieraliśmy miecze z krwi, nagle zadrżała ziemia. Wszyscy piorunem opuścili progi świątyni, gdyż trzech magów zaczęło właśnie jednoczyć swe moce. Świątynia zabłysła od snopa skierowanej w nią energii. Darkmoon runął.

Micz

Współpraca: Bartek Mańkowski

SSI'91
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
AMIGA
ROLE-PLAYING
75% Grafika
70% Dźwięk
90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT

MODERN MEDIA'95

PC Windows: SVGA, SB

PC CD 1

EDUKACYJNA

80% Grafika | 90% Dźwięk | 70% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

GUS GOES TO CYBERTOWN

Oto kolejna pozycja dla graczy w pieluchach. Gus jest sympatyczną psiną, dużą, kudłatą i na dodatek potrafi mówić. Jeśli dasz mu szansę, stanie się twoim najlepszym przyjacielem. Gus usłyszał, że jego pan, nauczyciel w szkolnej pracowni komputerowej, ma spore problemy z wirusami. Jeśli czegoś szybko nie zrobi, straci pracę, a dzieci nie będą miały gdzie grać. Gus postanowił wziąć sprawy we własne ręce, przepraszam – łapy. Założył eksperymentalny kask VR i wybrał się w krainę bitów do cybernetycznego miasta.

Okazało się, że przypomina ona do złudzenia nasz własny świat. Jest tam sklep spożywczy, sklep z zabawkami, sklep zoologiczny, magiel, a także, co Gusowi się spodobało najbardziej, park, w którym można podróżować w czasie. Gus ma najlepsze chęci, ale sam nie da sobie z tym wszystkim rady, dlatego musisz mu odrobinę pomóc. Możesz zwiedzać całe Cybermiasto, oglądać poszczególne przedmioty i dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. Nie zapominaj jednak, że wirtualny świat zżerają wstrętne pluskwy. Musisz więc odnaleźć wszystkie wirusy, zanim nie chapną wszystkiego.

Grę wydała firma MODERN MEDIA VENTURES, zajmująca się tworzeniem oprogramowania dla dzieci. GUS GOES TO CYBERTOWN jest wyraźnie wzorowany na popularnych programach dziecięcych typu Ulica Sezamkowa. Podczas zwiedzania Cybermiasta, małemu graczowi towarzyszą piosenki z akompaniamentem gitarowym. Słowa są na tyle proste i tak wpadają w ucho, że milusiński po jakimś czasie zacznie śpiewać z komputerem, o ile oczywiście zna choć trochę angielski. Gra jest napisana pod Windows, do wyświetlania przeróżnych kreskówkowych animacji stosuje się biblioteki QuickTime.

User Jama

STAR LEGION

Przyzwyczailiśmy się do tego, że w grach komputerowych zazwyczaj wcielamy się w postać dobrego pastuszka, romantycznego księcia, niepokonanego pilota Unii Europlanetarnej. Czasami udaje się wyrwać z tego schematu i trochę porozrabiać. Taką okazję daje nieco już zakurzona, ale warta wspomnienia gierka STAR LEGION.

Imperator, władca Imperium Krellan, powierza nam zadanie rozprawiania się z kolejnymi planetami należącymi do UNITED GALACTIC ALLIANCE. Dzięki łasce Imperatora zdobywamy kolejne stopnie w karierze, otrzymujemy wspaniałe (bardzo pomysłowe) odznaczenia. O naszym statusie świadczy nie tylko stopień, ale również liczba zrabowanych pieniędzy i pojmanych jeńców.

Dosyć z beznadziejnymi bzdurami o tym, że jesteśmy dobrzy. Przesłodzony obraz sprawiedliwego męża pęka pod ciosami naszych legionów. Na każdą wyprawę otrzymujesz ich kilka wraz z flotą. Ich postawa w walce pozwala na nadanie im zaszczytnych imion i sztandarów, na których brzmią dumnie hasła: Urodziliśmy się by zabijać, ty urodziłeś by zginąć, Zjemy miasto na śniadanie, Jesteśmy ogrodnikami, twoją krwią go użyźnimy itp.

Planety, które masz podbijać są na różnym stopniu rozwoju, od średniowiecza po super techniczne cywilizacje. Odpowiednio do tego napotkasz na opór. Poza miejscową milicją spotkać cię może niespodzianka w postaci ichniejszego ONZ. Ale co tam, śmiało w nich. Gadziny na tych planetach to nienawistni Krellanom ludzie, meduzy, anioły, insekty, węże i nne paskudztwa. Świergoli to to, że się nie podda więc po zdobyciu każdej lokacji pytaj się tego ścierwa, czy nie ma już dość. Są takie wytrzymałe matoły, że po podbiciu ośmiu lokacji (maksimum sztabów operacji) jeszcze im mało. To wal z torped albo phaserów w ich miasta, aż z jękiem będą błagać o litość.

Każdy legion składa się z 6000 Warriors i 4000 Shock Troops. Ci pierwsi to jednostki pancerne, ci drudzy to oddziały szturmowe. Po wyznaczeniu ośmiu lokacji z jak największą ilością zabudowy desantuj na daną lokację szturmowców. Są dwa sposoby. Albo desantujesz w jednym rogu trzech i ściągasz tam przeciwnika po czym w przeciwległym desantujesz dziewięciu albo desantujesz od razu w czterech rogach po dziewięciu i jeszcze raz. Jedna kohorta szturmowców powinna wybudować lądowisko.

STAR LEGION jest grą o grafice rodem z sharewar. Ale gra ta jest zrobiona tak lekko i na takim luzie, odnajduje się w niej tyle dozy humoru (trzeba się tylko rozglądać), że trudno się przy niej dobrze nie bawić. Całe dzieło koronuje jeszcze banalna, intuicyjna obsługa pozwalająca na oddanie się przemyśleniom strategicznym, a nie kombinowaniu jak co zrobić.

Berger

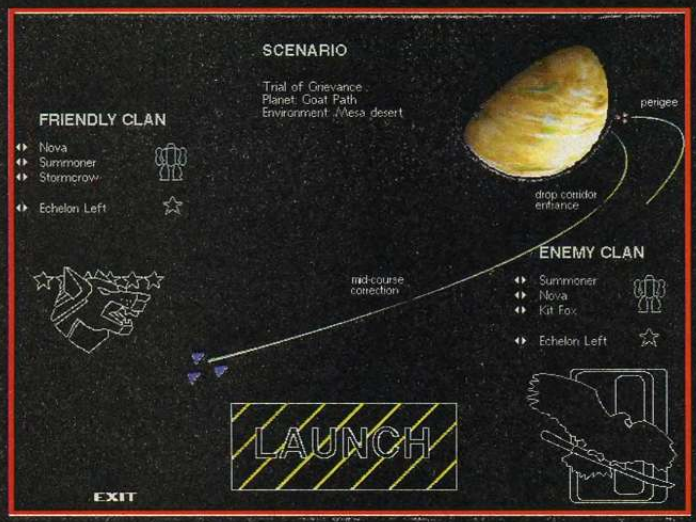
MINDCRAFT'92

1MB AMIGA PC: VGA, SB

PC 2 AMIGA 2

STRATEGICZNA

65% Grafika | 60% Dźwięk | 90% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT



MECHWARRIOR 2

31ST CENTURY COMBAT

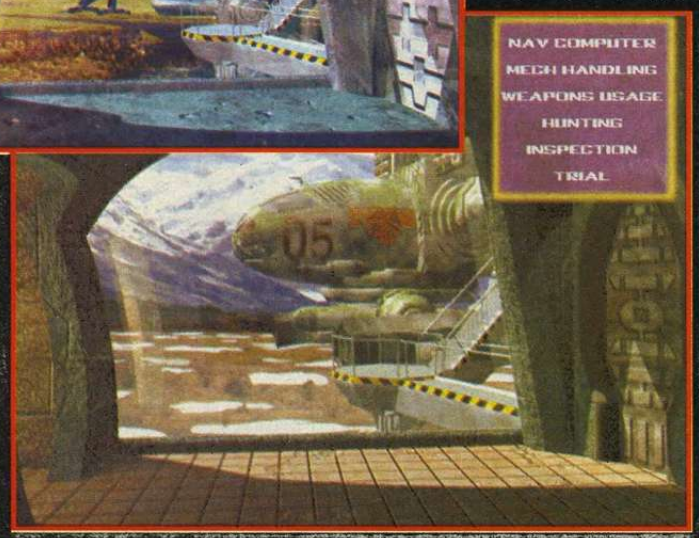
Wojna trwała długo. Zbyt długo, by ktokolwiek pamiętał dlaczego się zaczęła. Wieki nieustannych zmagań zrodziły tylko nienawiść i niewyobrażalny potencjał militarny. Wprawdzie kroniki poszczególnych klanów starały się wyjaśnić praprzyczynę konfliktu, jednak czas skutecznie zatarł prawdę. Jedyne co pozostało przywódcom klanów to walka. Twarda, krwawa, bezkompromisowa, podstępna i bezlitosna... Starcia dawno objęły cały znany wszechświat. Wszystkie zamieszkane i niezamieszkane planety w każdej chwili mogły spłynąć krwią. Cały kosmos przesiąknięty był strachem. Strachem, który mogła stłumić tylko żądza walki...

Trzydzieste pierwsze stulecie to kolejny wiek zmagań wielu klanów. Lata wojny wytworzyły najdoskonalszą maszynę do zabijania – olbrzymie roboty bojowe. Jednak mimo ogromnego postępu technologicznego automatyczne roboty nie dawały sobie rady na polu walki. Najlepsze rozwiązanie nasuwało się samo – olbrzymia maszyna bojowa musiała być sterowana przez człowieka, który, jak zawsze, okazał się niezastąpiony na polu bitwy.

MECHWARRIOR 2 to gra z pogranicza dobrej strzelaniny i symulatora. Symulator, gdyż sposób sterowania robotem bardzo przypomina rozwiązania przyjęte w symulatorach – HUD, ekrany, radary, wskaźniki – te elementy to nieodłączna część każdego symulatora. Jednak wygląd walki kojarzy się bardziej ze strzelaniną w której znaczną rolę odgrywają zręczne palce i celne oko. Gra przypomina nieco IRON ASSAULT, lecz zapewniam, że jest o niebo lepsza.

Akcja toczy się na wielu planetach znanego kosmosu w rozmaitych warunkach atmosferycznych. Walka odbywa się praktycznie wszędzie – od mroźnych lodowych przestrzeni do gorejących pustyń, poprzez wszystkie stadia przejściowe. Przed tobą dowództwo postawi bardzo różnorakie zadania, tak więc przygotuj się dobrze do ich wypełnienia podczas nieliczonych treningów.

Wraz z sukcesami i awansami dowództwo przydzieli ci podkomendnych, którymi będziesz mógł dowodzić. Jednak nie masz co liczyć, by gra nabrała charakteru bardziej taktycznego, gdyż



menu rozkazów jest dosyć ubogie, zaś obecność podwładnych na pewno nie zdejmie z twych barków obowiązków wojownika.

Fantastyczny klimat i dobrze opracowana część symulacyjna sprawiają, że gra może zauroczyć każdego.

OKO I UCHO

Jak na porządną grę przystało, MECHWARRIOR 2 może pracować w różnych rozdzielczościach (od 320x200 do 1024x768). Niestety procesor DX2/66 wystarcza jedynie na grę w trybie o najniższej rozdzielczości. Trudno powiedzieć co jest potrzebne do najwyższego trybu, Pentium/90 zdecydowanie zdycha. Teren walki oraz wygląd robotów przygotowano bardzo starannie, choć niekiedy, przy większej liczbie walczących maszyn elementy robotów potrafią się „kaszanić". Można też się spierać o jakość mglistego krajobrazu. Natomiast bardzo fajnym pomysłem są odrywające się części – np. jeśli cały czas będziesz trafiał w nogę przeciwnika, to w końcu owa noga odpadnie i robot będzie unieruchomiony. Dla sadystów wskazówka – odstrzelcie drugą nogę...

Dźwięk, zarówno muzyka jak i odgłosy, przygotowany jest perfekcyjnie. W bazie przygrywa bardzo przyjemna, złowieszcza muzyka, która jest doskonałym dopełnieniem do fantastycznego wystroju wnętrz. Odgłosy bitwy są bez zarzutu, szczególnie przyjemnie brzmi głos pokładowego komputera.

CZY NIE JEST NIJAKI?

Muszę przyznać, że MECHWARRIOR 2 to gra dosyć trudna. Bynajmniej o trudności nie świadczą liczne taktyczne zagadki, lecz prosty fakt, że w tej grze nieprawdopodobnie trudno w cokolwiek wcelować. Stan rzeczy pogarsza sytuacja, w której do zniszczenia przeciwnego robota potrzeba kilkudziesięciu trafień! Powyższe prawidło decyduje o tym, że wszelkie pojedynki rzadko kończą się jednym bezpośrednim starciem, natomiast bardzo często przeradzają się w pełną podchodów, uników i zwodów walkę manewrową. Najczęściej roboty przyjmują taktykę biegania w kółko i ostrzeliwania przeciwnika. Taktyka wyglądająca z boku bardzo kretyńsko przynosi jednak dosyć dobre efekty – biegnącego robota trudno trafić. Lecz nie sądź, że każda walka to okrężna bieganina – zdarzają się zawodnicy, który stosują zupełnie inne metody – latanie, skakanie, taranowanie, bieg zygzakami to sztuczki będące na porządku dziennym. Pamiętaj, że tylko podczas początkowych misji zdarzają się pojedynki z jednym

Bardzo przyjemna strzelanina, może uchodzić prawie za symulator.

przeciwnikiem. Im dalej zabrniesz, tym więcej bardzo złych robotów spotkasz na swej drodze.

Mówiąc o robotach bojowych nie można pominąć bardzo ciekawego, ale i zarazem trudnego do opanowania, sposobu sterowania. Otóż każdy robot posiada trzy ruchome moduły. Pierwszy moduł do część krocząca – czyli nogi. Robot dzięki stalowym nogom może poruszać się z dość dużą prędkością, a także wykonywać ostre skręty. Jeśli jednak celujesz obracając się przy pomocy nóg, nie możesz liczyć na zbyt wielką precyzję. Drugi moduł ruchomy to część bojowa – czyli wieżyczka, w której siedzi sterujący. Wieżyczka porusza się w płaszczyźnie pionowej i poziomej. Ruch wieżyczki sterowany jest komputerem stabilizującym, tak wiec najlepiej celuje się poruszając częścią bojową. Trzeci moduł ruchomy to po prostu głowa pilota (o ile głowę można nazwać modułem ruchomym). Ruchy głowy są nie zsynchronizowane z celownikiem, ułatwiają tylko orientację podczas walki.

Sztuka sterowania robotem nie polega na opanowaniu ruchów poszczególnych modułów z osobna, ale na umiejętnym wykorzystaniu zalet wszystkich ruchomych części. Innymi słowy, musisz wykonując zakręt przy dużej prędkości prowadzić celny ogień z wieżyczki.

Na koniec krótka rada – przed każdą misją warto skorzystać z laboratorium (MECH LAB), w którym będziesz mógł wybrać typ robota oraz uzbrojenie odpowiednie do charakteru wykonywanej misji.

KaYteck

ACTIVISION'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

PUCH 1

SYMULATOR

80% Grafika | 90% Dźwięk | 75% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

RENEGADE

BATTLE FOR JACOB'S STAR

Symulatory myśliwców kosmicznych to z reguły bardzo zaawansowane gry. Projektanci zaskakują nas wspaniałymi wizjami przyszłych konfliktów zbrojnych, które koniecznie muszą odbywać się w przestrzeni międzyplanetarnej. Efektownie wyglądająca walka to obowiązkowy element każdego szanującego się symulatora kosmicznego. Na tle odległych galaktyk, mgławic i gwiazd toczą śmiertelny bój odwieczni wrogowie – krzyżują się laserowe promienie, wszędzie pojawiają się oślepiające olbrzymie wybuchy, dowódcy próbują nawiązać łączność z członkami swojej eskadry...

Podobny klimat tworzy RENEGADE – jeden z niewielu symulatorów kosmicznych pracujących w wysokiej rozdzielczości. Gra mimo urozmaiconej

i bogatej grafiki zachowuje zadziwiającą wręcz płynność. Warto też zwrócić uwagę na oprawę graficzną – świetna robota zespołu grafików. Dzięki szybkiej akcji gra jest bardzo wciągająca – nie to co WC3, w którym na DX2/66 trzeba było czekać nawet trzy sekundy zanim myśliwiec zaczął skręcać. Gra doskonale obsługuje większość kart muzycznych, zaś ze standardem VESA nie ma najmniejszego problemu.

Symulator nie jest tylko prościutką strzelaniną. Podczas niektórych misji trzeba ostro pogłówkować, by cało dobrnąć do końca. Pamiętaj, że zawsze jesteś dowódcą – możesz wydawać rozmaite rozkazy swoim skrzydłowym. Niekiedy będziesz dowodził całą eskadrą – opracuj jakąś taktykę zanim przystąpisz do walki. Gdy walczysz z trzema myśliwcami, które siedzą ci na ogonie, bardzo ciężko jest utrzymać łączność z poszczególnymi jednostkami eskadry. Cel misji zawsze jest najważniejszy. Wszystkie swoje poczynania podporządkuj zadaniu, które masz wykonać. Rakiety pozostawiaj na cele większe. Warto poczekać, aby komputer pokładowy namierzył cel (pojawi się czerwona ramka i napis LOCK). Gdy strzelisz z działek, w tym momencie komputer pokładowy dokona niezbędnych obliczeń i nie sposób spudłować. Kiedy zacznie ci się nudzić (np. podczas konwojowania) warto przyspieszyć czas (S) lub przeskoczyć do następnego punktu nawigacyjnego (N).

KaYteck

RENEGADE'95

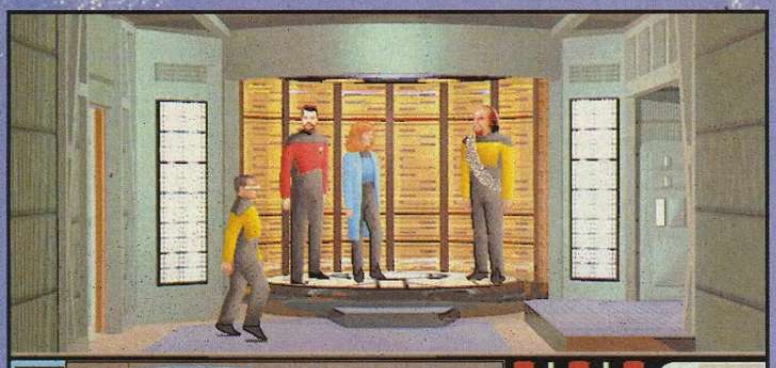
PC: SVGA, SB, CD-ROM

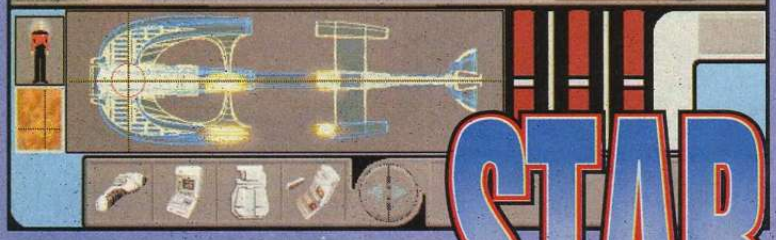
PUCH 1

SYMULATOR

85% Grafika | 80% Dźwięk | 80% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT





STAR TREK
THE NEXT GENERATION

Pierwszą próbę stworzenia gry opartej na najlepiej prosperującym serialu telewizyjnym wszechczasów podjął INTERPLAY, wydając w 1993 r. STAR TREK 25-TH ANNIVERSARY. Eksperyment powiódł się, więc w ślad za nim powstały w tym samym komiksowym stylu JUDGEMENT RITES, a w przygotowaniu znajduje się STARFLEET ACADEMY.

Zachęceni sukcesem konkurencji oraz ogólnym renesansem zainteresowania, ekipa SPECTRUM HOLOBYTE postanowiła spróbować podbić poprzeczkę. Firma zdobyła licencję od PARAMOUNT PICTURES na wykorzystanie postaci i motywów z „Następnego Pokolenia" oraz zaprzęgła do roboty całą armię programistów, managerów, konsultantów, aktorów, itd. Przedsięwzięcie było od początku bardzo ambitne. Podobnie jak serial „Następne Pokolenie" był technologicznie i aktorsko dużo dojrzalszy od oryginalnego STAR TREK'a, tak też nowa gra miała być w zamierzeniu multimedialną produkcją na miarę naszych czasów.

Mówi Louis Gioia, prezydent Spectrum Holobyte Division: „Droga do finału była długa, ale wierzymy, że efektem końcowym jest gra, z której możemy być naprawdę dumni, którą gracze będą uwielbiać ze względu na przywiązanie do szczegółów."

OPRAWA

Technicznie biorąc STAR TREK: THE NEXT GENERATION – A FINAL UNITY jest bez zarzutu. Gra zajmuje jeden, wypełniony po brzegi, doskonale zagospodarowany kompakt. W zależności od możliwości sprzętu można grać w wysokiej lub niskiej rozdzielczości, przy 256, 32 lub 64 tysiącach kolorach. Na te ostatnie lepiej mieć kartę VLB lub PCI. Na grafikę składają się filmiki, widoki walk kosmicznych oraz typowo przygodówkowe scenerie typu tło plus postacie. W tych ostatnich oddano charakterystyczne cechy, każdej z nich: Geordi stoi z założonymi rękami, Data na rozstawionych nogach bada okolice Tricorderem, a Riker na mostku stoi w klasycznej przechylonej pozie.

A FINAL UNITY jest sztandarowym przykładem, jak dobrze można atrakcyjność gry podwoić odpowiednią oprawą dźwiękową. SPECTRUM HOLOBYTE skłonił do współpracy siedem głównych członków załogi. Każdy z nich, w tym Patrick Stewart, Brent Spiner i Marina Sirtis, indywidualnie nagrali przeszło godzinę dialogów do gry. Efekt jest taki, że wszelkie czynności można próbować wykonać dowolną postacią i otrzymać sensowny wynik. Mimo, że załoga Enterprise jest wszechstronnie wyszkolona, to inny rezultat dadzą oględziny rannego przez Beverly Crusher, a inne przez Rikera, ale nigdy nie będzie sytuacji, że czegoś nie można zrobić – koniec kropka. Całości oprawy audio dopełniają efekty dźwiękowe, które zapewne czerpane były częściowo bezpośrednio z serialu.

ROZGRYWKA

A FINAL UNITY absolutnie wiernie oddaje atmosferę serialu. Jednocześnie ze względu na duży stopień złożoności pozwala na dalece większe zaangażowanie się w losy USS Enterprise niż w grach INTERPLAY. Klasę gry widać po tym, że stopień trudności można regulować – autorzy nie zmuszają do wypróbowania dokładnie wszystkiego co zrobili. Na najtrudniejszym poziomie, jako kapitan obsługuje się wszystkie priorytetowe stanowiska statku:

ASTROGATION (CONN) – na konsoli nawigacyjnej ustawia się trajektorię lotu. Do tego niezbędna jest podstawowa wiedza nawigacyjna. Podstawowy blok nawigacyjny to obszar zawierający 512 sektorów ułożonych w sześcian 8x8x8. Lokalizację każdego sektora określa się sekwencją trzech dwucyfrowych liczb od 00 do 07. Dalej każdy sektor jest podzielony na strefy gwiezdne. Jeden sektor zawiera 8000 koordynatów stref gwiezdnych ułożonych w sześcian 20x20x20. Dopiero w strefach gwiezdnych rozróżnia się układy słoneczne. Na szczęście w orientowaniu się w przestrzeni kosmicznej może nam pomóc komputer pokładowy. Przygody A FINAL UNITY rozgrywają się w bloku nawigacyjnym Kridnar, przez który przebiega strefa neutralna między Federacją a Imperium Romulanów.

TACTICAL – w międzygwiezdnej dyplomacji zdarzają się okazjonalnie różnice zdań, które rozwiązuje się siłą. Na konsoli taktycznej wyświetlany jest skalowany bezpośredni obraz z pola walki, jak również trójwymiarową reprezentację komputerową, ułatwiającą orientację i odszukanie wszystkich uczestników starcia. Można tu ustawić moc phazerów, jak również ilość i rozproszenie torped fotonowych. Manualna kontrola lotu USS Enterprise jest możliwa, ale ze względu na subtelności w sterowaniu tak dużego statku, dosyć uciążliwa. O wiele wygodniejsze jest stosowanie olbrzymiego arsenału zaprogramowanych manewrów ofensywnych, defensywnych, pościgowych, ucieczki, itp. Jeśli je zastosujemy, bitwy przestaną być czysto zręcznościowe. W razie problemów, konsolę taktyczną można oddać porucznikowi Worf'owi.

ENGINEERING – w skrócie decyduje się tu o produkcji i dystrybucji mocy do poszczególnych podsystemów. Jest to dosyć niewdzięczna i co tu dużo kryć skomplikowana praca, dlatego najlepiej zdać się na Geordiego. Za konsolę inżynieryjną powinni się zabierać wyłącznie ludzie posiadający mózgi z wielozadaniowym OS'em, gdyż tylko oni ogarną jednocześnie wszystkie cząstkowe zapotrzebowania na energię broni, osłon, sensorów, komputera i innych, dających łącznie ponad trzydzieści podsystemów.

Podczas wykonywania misji zachodzi niejednokrotnie konieczność wysłania ekipy operacyjnej na planetę lub orbiter. Jako kapitan gracz może wybierać czteroosobowy skład ekipy, jej ekwipunek jak również miejsce lądowania. Wszystkie te elementy mają decydujące znaczenie dla powodzenia misji. A te, jak sobie doskonale zdajemy sprawe, są kluczowe dla dalszego istnienia Wszechświata.

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group

Marzenie zwane VFX1

Już kilka miesięcy temu do sprzedaży trafił wreszcie hełm VFX1, o którym pisaliśmy m.in. w SS'19 i SS'25. Od niedawna można go kupić także w Polsce. Czy VFX1 spełni oczekiwania wszystkich graczy, marzących o przeniesieniu się w Virtual Reality?

Hełm wyprodukowała firma FORTE, doskonale znana na rynku osprzętu ze względu na wprowadzane przez nią nowe technologie. To oni opracowali m.in. kartę ULTRASOUND dla kanadyjskiej ADVANCED GRAVIS. Premiera VFX1 miała miejsce po ponad dwóch latach od momentu, gdy po raz pierwszy zaprezentowano publicznie prototyp. Czas ten na pewno nie można nazwać zmarnowanym, jednak nadzieje wiązane z nowym sprzętem do gier zdążyły przez ten czas kilkakrotnie ochłonąć.

Instalacja

Dzięki dokładnym rysunkom zawartym w instrukcji, podłączenie nie sprawia problemów. Kartę – kontroler VIP instaluje się wewnątrz komputera, łącząc ją z kartą VGA oraz ewentualnie z kartą dźwiękową. Kablem podłącza się hełm do gniazda w kontrolerze, zaś manipulator, zależnie od potrzeb, można podłączyć do kontrolera lub do hełmu.

Kolejnym krokiem jest instalacja driverów z dyskietki, które zajmują ok. 20 KB. Następnie należy dokonać kalibracji systemu – wycentrowania hełmu i manipulatora, za pośrednictwem zawartych na dyskietce programów. Teraz można już uruchomić dowolny program demonstracyjny lub jedną z gier zawartych na załączonym kompakcie.

W hełmie zamontowane są znakomite słuchawki, mikrofon mający mieć zastosowanie w przyszłości oraz system VOS, który odczytuje ruchy głowy gracza i przekazuje je do komputera. Trzymany w ręku joystickopodobny Cyberpuck to w zamierzeniu kontroler działający w trzech płaszczyznach. Gracz steruje grą wychylając go na boki i obracając.

Najważniejsze pytanie

Graczy najbardziej interesuje, czy i jak działają z tym gry? Projektanci systemu postanowili uniezależnić się od kaprysów poszczególnych firm produkujących gry i napisali dla hełmu emulator myszy. Oznacza to, że każda gra obsługująca mysz, da się też sterować za pośrednictwem VFX1. Można tu wyróżnić dwa warianty:

– w grach „first person 3D", takich jak DOOM, HERETIC, SYSTEM SHOCK, gdzie uprzednio wczytując emulator myszki wybiera się ją jako sterownik. Wtedy, używając też Cyberpuck'a, kontroluje się ruchy postaci w trzech kierunkach, oglądając się na boki i do tyłu (DOOM) czy nawet do góry i w dół (HERETIC, SYSTEM SHOCK). Wtedy głową steruje się ruchami postaci.

– w symulatorach, bowiem wszystkie nowsze takie jak STRIKE COMMANDER, F15-3, WINGS OF GLORY czy FLIGHT UNLIMITED posiadają tzw. VIRTUAL COCKPIT, czyli możliwość rozglądania nię na boki bez zmiany kursu. Do tej pory najczęściej ustawianym wariantem było zastosowanie klawiatury lub joysticka do sterowania pojazdem, zaś myszki do obsługi VC. Można to wykorzystać i skonfigurować grę w ten sposób, że Cyberpuck'iem będzie się sterować lotem, zaś dzięki ruchom głowy rozglądać na boki. Działa to nawet w SUPERKARTS.

Co widać?

Od naszego ostatniego spotkania z VFX1 (wiosną na targach Infosystem w Poznaniu), zdecydowanie poprawiono rozdzielczość ekraników LCD znajdujących się przed oczyma. Wynosi ona teraz 789x230 pixeli i to już wystarcza, aby zobaczyć „Wirtualny Świat". Wyświetlacze mogą pracować stereoskopowo, przewidziano możliwość regulowania ostrości i rozstawu soczewek.

Jak to wygląda w praktyce? Dobrze, choć trzeba się trochę przyzwyczajać. Na początku mało widać, potem zaś jest coraz lepiej. HERETIC, FLIGHT UNLIMITED i SYSTEM SHOCK to tytuły, które wręcz polecam obejrzeć każdemu. Ogólnie więc zabawa jest przyjemna, choć na początku szybko męczą się oczy i trochę przeszkadzają kable. Zdecydowanie najmocniejszą stroną hełmu jest dźwięk, a to dzięki wysokiej jakości słuchawkom. Głowa się jednak szybko poci i po kilku godzinach grania człowiek jest oszołomiony.

Przed premierą było jasne, że jakikolwiek hełm, by zdobył rynek masowy, musi kosztować mniej niż 1000 dolarów. W polskich warunkach należałoby to podzielić przez cztery. Tymczasem cena zestawu jest astronomicznie wysoka, dorównująca cenie komputera z procesorem Pentium. Jak na zabawkę jest to ogromna suma, z drugiej jednak strony jest to jedyna jak na razie przepustka w świat cyberprzestrzeni, gdzie teoretycznie wszystko może się zdarzyć.

Zdecydowanie polecam każdemu, by zagrał choć raz mając na głowie VFX1. Z uwagi na cenę i ciągle jednak dostrzegalną prymitywność rozwiązania, proponowałbym całą sprawę przemyśleć przed podjęciem decyzji o zakupie.

Marcin K. Górecki

W pudełku:
- hełm VFX1 (w nim 2 wyświetlacze LCD, wbudowany mikrofon, system VOS, słuchawki)
- kontroler VIP wkładany w wolny slot płyty głównej
- VR Joystick – CYBERPUCK
- kable połączeniowe
- dyskietka z driverami, płyta CD z wersjami demo gier
- instrukcja obsługi

Zalety
- pierwszy „domowy" kask VR
- fajne pudło, świetna instrukcja
- znakomite głośniki
- doskonały CYBERPUCK
- w pełni konfigurowalny emulator myszki

Wady
- cena
- ciężkie i niewygodne kable

Dystrybutor:
PMC – Personal Multimedia Computers
Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 26-18-89, 27-92-30
Cena:
1299$ + VAT, tj. ok. 3850,- zł

Niektóre gry obsługujące VFX1

Gry z wbudowanymi driverami	Gry pracujące z emulatorem myszy
MAGIC CARPET	DOOM
SYSTEM SHOCK	DOOM 2
SUPERKARTS	HERETIC
DESCENT	RISE OF THE TRIAD
FLIGHT UNLIMITED	QUARANTINE
DARKER	FALCON 3.0
ZEPHYR	STRIKE COMMANDER
PACIFIC STRIKE	i inne
WINGS OF GLORY	
F15-3	

Niedoceniona Amiga CD32

Kiedy na całym świecie rządzą konsole o możliwościach stacji graficznych, wydawać by się mogło, że nikt już nie interesuje się skromnymi urządzeniami w rodzaju Amigi CD32 – modelu, który jak się kiedyś wydawało, mógł zrewolucjonizować rynek gier. Niefrasobliwa postawa Commodore oraz perturbacje związane z wykupieniem Amigi przez Escom, nie zdołały na razie zaszkodzić popularności CD32, która nadal pozostaje najtańszą trzydziestodwubitową konsolą z czytnikiem płyt CD.

Odrobina historii

Pięć lat temu na runku pojawiła się Amiga CDTV – produkt mający służyć do niezbyt sprecyzowanych celów (pół komputer, pól konsola), jako pierwszy wykorzystujący nośnik CD, wówczas jeszcze mało popularny. Niestety, był to produkt zbyt rewolucyjny jak na tamte czasy i nie cieszył się dużym powodzeniem.

W ciągu kilku kolejnych lat płyty kompaktowe były coraz częściej kojarzone z komputerami – nic dziwnego, pęczniejące w szalonym tempie gry poczęły przelewać się przez brzegi mało pojemnych dyskietek, a co za tym idzie oczy programistów zwróciły się w kierunku nośników oferujących wielusetkrotnie większą pojemność do zagospodarowania.

W sierpniu 1993 roku odbyła się premiera kolejnego, bazującego na kompaktach, produktu firmy Commodore – Amigi CD32. Tym razem zaprezentowano pełnokrwistą konsolę. Niestety, ponownie okazało się, że ludzie z CBM nie potrafią uczyć się na błędach – półki sklepowe zamiast uginać się pod ciężarem setek zapowiadanych gier, świeciły pustkami. Stosowne oprogramowanie zaczęło ukazywać się dopiero później. Jeżeli dołożymy do tego ponowny brak kampanii reklamowej oraz obecność na rynku rywali mających już ugruntowaną pozycję, to nic dziwnego, że produkt ten nie stał się przebojem.

Pokaż co masz

Wewnątrz konsoli znaleźć można te same układy co w Amidze 1200 (procesor 68EC020, układy graficzne AGA, 2MB Chip RAM), nową kość AKIKO (odpowiadającą za płynność animacji) oraz nową (3.1) wersję systemu operacyjnego.

Nie doszukasz się tutaj znanych z tysiącdwusetki urządzeń służących do komunikowania się ze światem, takich jak złącze kart PCMCIA, port SERIAL, stacja dysków, gniazdo monitora RGB (co akurat może nieco dziwić), czy też złącze twardego dysku. W zasadzie nie są one tu potrzebne, ich funkcję przejmuje natomiast złącze EXPANSION pozwalające na dołączanie dodatkowych modułów.

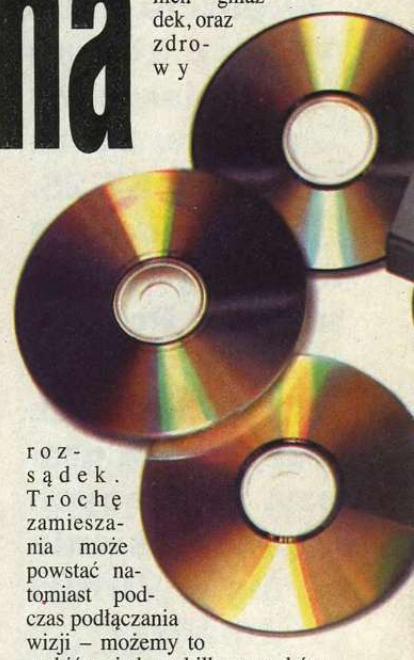
Przyjrzyjmy się natomiast elementom dla konsoli najistotniejszym.

Grafika CD32 oparta jest na kościach AGA. Zapewniają one dostęp do maksymalnie 262144 kolorów z palety 16,7 miliona. Tryb ten nie jest jednak zazwyczaj wykorzystywany, przez co większość gier pracuje w 256 kolorach.

Kolejna kwestia to dźwięk. Niestety, w CD32 ponownie zamontowano pamiętający połowę lat osiemdziesiątych układ PAULA generujący dość płasko brzmiący czterokanałowy, 8 bitowy dźwięk. Na domiar złego, planowany układ DSP (Digital Sound Procesor) wspomagający obróbkę dźwięku nie został zamontowany, ze względu na zbyt wysoką cenę. Zawsze jednak można wykorzystać dźwięk zapisany na ścieżce audio kompaktu i tą właśnie drogą idzie większość gier.

A co w pudełku?

W czarnym zazwyczaj opakowaniu, wraz z konsolą otrzymujemy zasilacz, instrukcję, joypad, 2 kompakty (ostatnio zdarza się, że jeden – miejcie się na baczności), kabel-przejściówkę ze złącza S-VHS na EURO, oraz kabel antenowy i cinch-cinch. Uruchomienie całości nie powinno sprawić większych trudności – sprawę ułatwia instrukcja, wtyczki pasujące tylko do odpowiednich gniazdek, oraz zdrowy rozsądek. Trochę zamieszania może powstać natomiast podczas podłączania wizji – możemy to zrobić na jeden z kilku sposobów:



CD32 podłączyć można do telewizora kablem antenowym. Obraz, który uzyskamy na ekranie, nie będzie jednak najwyższej jakości. Należy zwrócić przy tym uwagę, aby kabel antenowy i zasilania nie krzyżowały się, gdyż ma to znaczący wpływ na poziom zakłóceń.

Drugim sposobem na podłączenie jest wyjście video (COMPOSITE VIDEO, CINCH). Dzięki złączom Composite i Audio konsolę będziemy mogli podłączyć np. do monitora, magnetowidu czy też telewizora wyposażonego w odpowiednie gniazdko. Tu jakość obrazu będzie już znacznie wyższa niż poprzednio.

Trzecią metodą jest użycie złącza S-VHS. Warunkiem w tym wypadku będzie posiadanie urzą-

Porównywalne konfiguracje innych konsol z napędem CD

	CD32	MEGACD	3DO	PLAYSTATION
zegar MHz	14	12	12	33,8
struktura	32 bity	16 bitów	32 bity	RISC 32 bity
pamięć	2 MB chip 512 KB sound 256 KB buffer	128 KB	2 MB main RAM	2 MB main RAM 512 KB sound 256 KB buffer
paleta kolorów	256 z 16,7 mln	64 z 512	256 z 32768	16,7 mln
dźwięk	8 bitów stereo +odczyt z CD	8bitów mono +odczyt z CD	16 bitów stereo DSP+odczyt zCD	24 kanały 44,1 kHz + CD
szybkość CD-ROM	double (300 KB/s)	single (150)	double	double
MPEG	opcja	brak	opcja	brak
orientacyjna cena	580 zł	850 zł	1000 zł	1800 zł

dzenia z Eurozłączem (jeśli korzystamy z dołączonej przejściówki) lub też z wejściem S-VHS (jeśli łączymy zwykłym kabelkiem). Zapewniony jest wówczas obraz najwyższej jakości.

MPEG i inne

Już podczas premiery konsoli, twórcy wskazywali na możliwości wykorzystania jej w celach ambitniejszych niż „dostawanie epilepsji" podczas przechodzenia kolejnej gry. Jednym z nich jest oglądanie filmów zapisanych w formacie MPEG, który to pozwala na kompresję do rozmiarów jednego kompaktu filmu o długości ok. 75 minut. Rzecz jasna nie ma nic za darmo – aby cieszyć oczy obrazem o ostrości żyletki należy wyłożyć około 200 funtów na przystawkę FULL MOTION VIDEO. Dotychczas w systemie tym produkuje się tylko filmy, ich asortyment wciąż rośnie, a wśród tytułów znaleźć można np: SLIVER, TOP GUN czy STAR TREK VI. Przebąkuje się natomiast o produkcji gier w standardzie MPEG, pierwszym zwiastunem może tu być na przykład znana gra 7th GUEST w wersji na Philips CDi.

Czy warto?

O popularności produktu decydują jednak nie zastosowane w nim rozwiązania techniczne, ale ilość dostępnego oprogramowania. Osoby kupujące CD32 narażone będą na poszukiwanie przeznaczonych dla nich gier. Dość licznie pojawiają się konwersje z A1200, natomiast prawdziwie nowych tytułów po prostu nie ma. CD32 można za to, po dołączeniu modułu SX-1, wykorzystywać jak normalny komputer – wtedy uzyskujemy dostęp do niezwykle bogatych bibliotek kompaktów z użytkami, zbiorami grafik, muzyki itp.

Czy CD32 ma przed sobą jakąś przyszłość? Zapewne przez jakiś czas ukazywać się będą nowe płyty z grami, należy się jednak spodziewać, że z czasem ich ilość będzie maleć. Nie ma co się oszukiwać – przyszłość jest w rękach największych firm: SEGA, Nintendo i SONY, i to ich produkty będą wciąż na tapecie. Mimo to, że posiadacze CD32 mogą być spokojni o oprogramowanie jeszcze przez co najmniej rok.

Paweł Chmielowiec
Marcin Gutkiewicz

Zalety:
- wysoki stosunek ceny do możliwości
- prosta obsługa
- sporo tytułów gier na rynku
- możliwość rozbudowy o moduły MPEG oraz SX-1
- możliwość odtwarzania kompaktów z muzyką, wygodna obsługa modułu odtwarzacza
- pamięć do SG podtrzymywana akumulatorkiem

Wady:
- brak klawiatury czy chociażby myszy w komplecie
- bardzo słabe wykonanie joypada, kłopoty na stykach
- zacinający się przycisk RESET
- słabe wykonanie obudowy
- niewielka ilość dostępnych urządzeń peryferyjnych
- brak układu DSP
- mała ilość nowego oprogramowania

CD32 do opisu dostarczyła firma
BELL & BELL
00-846 Warszawa, ul. Wronia 29/31
tel. (0-22) 620-20-44 w. 450
Cena: 580 zł (zawiera VAT)

Video Backup System

Zestaw Video Backup System to rozwiązanie niecodzienne, mimo że służy do prozaicznej rzeczy – archiwizowania danych. Polscy inżynierowie postanowili zaprząc do tego sprzęt znajdujący się w prawie każdym domu – magnetowid.

W skład zestawu wchodzą kabelki oraz dyskietka z oprogramowaniem. Instalacja jest bardzo prosta – wystarczy podłączyć odpowiednie wtyczki do wyjścia video i do złącza szeregowego (SERIAL) w Amidze oraz do wejścia i wyjścia video w magnetowidzie. Dodatkowym kablem można także doprowadzić sygnał wizyjny do monitora.

VBS pozwala na zapisywania na taśmie magnetowidowej plików zawartych zarówno na dyskietkach (w tym Non-DOS), jak i na twardym dysku. Obsługa dołączonego oprogramowania sprowadza się do wskazania skąd mają być pobierane dane i do wciśnięcia nagrywania w magnetowidzie. Całość jest przejrzyście wyjaśniona w instrukcji obsługi.

Sesja archiwizacyjna zapisywana jest w tzw. katalogu, dzięki któremu można później w wygodny sposób odzyskiwać z taśmy wybrane pliki. Odczytanie jednej dyskietki trwa ok. minuty, natomiast pliki przesyłane są z szybkością ok. 1.2 MB/min.

Gwarancją długotrwałości archiwum jest oczywiście posiadanie niezłej klasy magnetowidu oraz korzystanie z kaset bardzo wysokiej jakości, najlepiej takich, które używane są jako taśmy-matki.

Video Backup System jest doskonałym rozwiązaniem dla osób posiadających ciągle rosnącą bibliotekę danych. Jest to zdecydowanie najtańszy system i choć na pewno bardziej zawodny niż dyski SyQuest, streamery czy CD-R, to leży w zasięgu możliwości każdego użytkownika Amigi.

Paweł Chmielowiec

Producent: Magurex, 05-820 Piastów
ul. Mickiewicza 45
tel. (0-2) 723-75-05
Cena: 25,- zł (zawiera VAT)

Począwszy od następnego numeru rozpoczynamy opis serii najnowszych produktów Creative Labs:
Sound Blaster 16 Value
Wave Blaster II
Sound Blaster 16 Pro
Sound Blaster AWE 32 Value

Dzięki uprzejmości firmy Stratus w testowaniu znajdują się również banki brzmień firmy Emu, tzw. sound fonty.

Czekamy na wszelkie pytania dotyczące w/w sprzętu, by móc je uwzględnić w testach. Jeśli chcesz kupić jedną z powyższych kart lub już ją posiadasz i dręczą cię pytania – napisz!

Jacek Marczewski

Nowe szaty Amigi 1200

W poprzednich numerach informowaliśmy, że Amiga Technologies planuje wprowadzenie na rynek A1200 w zestawach z dołączonym oprogramowaniem. Pojawiły się kolejne doniesienia. Komputery mają być sprzedawane w dwóch wersjach: standardowej, za 399 funtów oraz z twardym dyskiem – 499 funtów. Do wersji podstawowej dołączany będzie następujące oprogramowanie: Wordworth 4, Dtastore, Organiser, TurboCalc, Personal Paint 6.4, Photogenics, oraz dwie gry: Pinball Mania i Whizz. Zestaw twardodyskowy zawierać będzie dodatkowo Scala MM300. Trzeba przyznać, że przedstawia się to całkiem nieźle, pewne wątpliwości budzić może tylko cena – miejmy nadzieję, że w ramach gwiazdkowej promocji zostanie ona obniżona. Zestawy mają trafić do sklepów w Wielkiej Brytanii na przełomie września i października.

P. Ch.

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

NOWOŚĆ

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów

Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50

Przepraszamy za utrudnienia w zamawianiu prenumeraty i archiwaliów. Poczta Polska nie przyjmuje drukowanych przez nas wcześniej kuponów. Prosimy korzystać z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Prosimy o bardzo staranne wypełnianie wg podanego obok wzoru.

Uwaga!
Przykład 1 – rożne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 – osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę.
Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

Znamiona dowodu tożsamości
Nr
rodzaj dowodu wydany przez
dn. m-c 19 r.
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów
Podpis wypłac.
Podpis odbiorcy

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

Przykład 1
Zamawiam:
numer – 4
zestaw 4 – (od 6 do15)
zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.

Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	**9,00 zł**
6 miesiące	–	**18,00 zł**
9 miesięcy	–	**27,00 zł**
12 miesięcy	–	**36,00 zł**

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
4	4,00 zł	16	1,60 zł
6	80 gr	17	1,60 zł
7	80 gr	18	1,60 zł
8	1,20 zł	19	1,60 zł
9	1,20 zł	20	1,60 zł
10	1,20 zł	21	1,60 zł
12	1,20 zł	22	1,80 zł
11	1,20 zł	23	1,80 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł
14	1,20 zł	25	1,80 zł
15	1,20 zł	26	1,80 zł

■ CENY ZESTAWÓW

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 26)	–	**23,00 zł**
zestaw 2 (rocznik 1994)	–	**10,00 zł**
zestaw 3 (od 6 do 7)	–	**1,30 zł**
zestaw 4 (od 6 do 15)	–	**9,00 zł**
zestaw 5 (od 8 do 15)	–	**7,50 zł**
zestaw 6 (od 16 do 26)	–	**12,00 zł**
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 23)	–	**2,00 zł**
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 23)	–	**3,00 zł**
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 23)	–	**4,00 zł**

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt.– 80 gr.
za 2 szt. – 80 gr.
od 3 do 5 szt. – 1 zł
od 6 do 10 szt. – 1,20 zł
od 11 do 15 szt – 1,50 zł
powyżej 16 szt – 3,00 zł

Serdecznie dziękuję wszystkim, którzy mimo licznych pokus nie zrezygnowali z rozpracowywania kolejnych SG. Przy okazji apeluję do wszystkich o nadsyłanie NOWYCH modyfikacji SG, a nie tylko wałkowanie starych gier. Dla przypomnienia publikuję REGULAMIN SAVEGAMER'a.

1. Wszystkie nadsyłane poprawki powinny być drukowane lub napisane na maszynie!

2. Sprawdźcie, czy wasza poprawka nie była już publikowana.

3. Dopisek SAVEGAMER na kopercie spowoduje przekazanie listu od razu do mnie.

4. W pierwszej kolejności idą do druku poprawki nadesłane na DYSKIETKACH. Uwaga! Tekst powinien być w zwykłym ASCII z polskimi literami w standarcie Mazovia. Poza tym koniecznie napiszcie jaki jest format dyskietki (PC, Amiga, ...).

5. Dopisujcie w jakim systemie jest dana liczba d – decymalny, h – heksadecymalny – ułatwia to pracę i eliminuje błędy.

6. Zmieniać można jedynie SG. Modyfikacje plików *.EXE i podobnych są sprzeczne z prawem i NIE będą publikowane!

7. Podawajcie nazwę pliku, w którym należy dokonać zmian, same offsety nie wystarczają!

8. Nie używajcie skrótów!

9. Nawet jeśli posługujecie się ksywą, podajcie w liście wasze imię, nazwisko i adres – do redakcyjnej bazy danych i ewentualnych odpowiedzi.

10. W przypadku braku ksywy w liście poprawki będą podpisywane pełnym imieniem i nazwiskiem.

W listach pojawiły się pytania o sposoby i metody grzebania w SG. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do SS'9-12, SS'17, SS'19.

Przepraszamy za pominięcie nazwiska autora poprawek do STREET ROD i BODY BLOWS w SS'22. Nadesłał je Tomasz Albrant z Warszawy.

Andriej Buzow

THEME PARK (Amiga)

W SG kasa jest zapisana w bajtach 10d,11d,12d, a pożyczka w bajtach 18d,19d,20d.

Apacz, Słomczyn

SUPER KARTS (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SLOTx.SAV. Pod offsety 98h,99h,9Ah należy wpisać FFh i mamy ponad 16 mln!

Damian Grela, Dąbrowa Górnicza

HEIMDALL (PC)

Modyfikujemy plik SAVEGAME.DAT. Dane pierwszego bohatera zaczynają się od offsetu 10952d, a drugiego – 11028d.

Offset	Znaczenie
10952d	pieniądze
10956d	Str
10958d	Dex
10960d	Luck
10962d	Health
10966d	Level
10968d	Max Health
10980d	Key
10982d	Ruby Key
10984d	Silver Key
10986d	Gold Key
10988d	Jade Key
10990d	Ameth Key
10992d	Stone Key
10994d	Iron Key
10996d	Glass Key
10998d	Diamond Key
11002d-11023d	zawartość plecaka

Piotr Pudło, Warszawa

SAVEGAMER

LITTLE BIG ADVENTURE (PC)

Zmiany w pliku Sx.LBA

Offset	Znaczenie	Wpisać
0107h	energia życiowa	32h
0108h	pieniądze	03E7h
010Ah	poziom magii	04h
010Bh	energia magiczna	50h
010Ch	pudełka na koniczynkę	0Ah
01ADh	ilość paliwa	
01CBh	ilość koniczynki	

Plecak: pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset	Przedmiot
05h	holomapa
06h	magiczna kula
07h	maczeta
08h	róg
09h	magiczna szata
0Ah	księga BU
0Bh	talizman
0Ch	buteleczka z magiczną wodą
0Dh	czerwona karta magnetyczna
0Eh	niebieska karta
0Fh	karta ID (prawdziwa)
10h	karta ID (fałszywa)
11h	latający tornister
12h	snowboard
13h	mecha-pingwin
14h	kanister z benzyną
15h	flaga piracka
16h	flet
17h	gitara
18h	suszarka
19h	klucz
1Ah	butelka z syropem
1Bh	pusta butelka
1Ch	bilet
1Dh	tabliczka do drzwi
1Eh	dzbanek do kawy
1Fh	list
20h	liść koniczynki

TERROR FROM THE DEEP (PC)

Zmiany w pliku IGLOB.DAT.

Offset	Znaczenie
00h	miesiąc (00h-styczeń,...)
04h	dzień tygodnia (00h-poniedziałek)
08h	dzień miesiąca
0Ch	godzina
10h	minuta
14h	sekunda

Zmiany w pliku UIGLOB.DAT

Offset	Znaczenie
16h	rok (2 bajty)

Łukasz Augustyński, Oleśnica

COSMO'S COSMIC ADVENTURE (PC)

Modyfikujemy plik COSMO1.SVx – wszystkie bajty zamieniamy na 00h. Jesteś nieśmiertelny, ale musisz zacząć od początku!

Wojciech Bauman, Warszawa

UFO ENEMY UNKNOWN (Amiga)

Przy pomocy FileMastera 1.11 modyfikujemy plik LIGLOB.DAT w katalogu GAMExx. Gotówka jest zapisana pod offsetem 00h-03h oraz 64h-67h.

Hobbes & Trolleybuzz, Szczecin

SHADOW CASTER (PC)

Modyfikujemy plik GAME.SAV. Pod offsety 487Ah-487Fh należy wpisać 01h co umożliwi transformację w dowolną postać.

Bat, Płock

WARLORDS 2 (PC)

W pliku SAVE__.SAV należy odszukać nazwę jedenego z własnych miast. (Przesunięcie względem pierwszej litery nazwy miasta).

Przes.	Znaczenie
17d	siła obrony miasta
19d-22d	typy jednostek produkowanych w mieście
23d-26d	czas produkcji każdej z jednostek
27d-30d	siła każdej z jednostek
31d-34d	liczba ruchów każdej z jednostek
35d-38d	koszt każdej z jednostek
39d	przychód z miasta

Markus Wielgus, Tarnobrzeg

KINGPIN (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku *.PLY w katalogu KINGDIR\DATA.

Offset	Znaczenie
19d	liczba rozegranych gier
21d	liczba wygranych gier
23d	liczba przegranych gier
25d	liczba zremisowanych gier
27d	liczba rozegranych meczy
29d	liczba wygranych meczy
31d	liczba przegranych meczy
33d	liczba zremisowanych meczy
35d	maksymalna liczba punktów w meczu
37d	minimalna liczba punktów w meczu
39d	średnia liczba punktów w meczu
41d	liczba splitów
43d	liczba strików
45d	liczba sparów
47d	maksymalna liczba strików w meczu
49d	maksymalna liczba kolejnych strików

Plo, Łódź

DEATH TRACK (PC)

Modyfikujemy plik *.RCT. Pod offset 12h należy wpisać FFFFFFFFh, pod offsety 0Ch, 0Eh – FFh, a pod offsety 0180h. 0186h – 02h. Powyższe zmiany rozwiążą problem pieniędzy, terminators i missiles.

PHARAOH (PC)

Zmian dokonujemy w plliku PARTIE.COU. W offsety 0514h-0553h należy wpisać 0001869Fh co wypełni pierwszy magazyn.

SUPREMACY (PC)

Modyfikujemy plik QUAZAR.*. Pieniądze są zapisane pod offsetem 0F46h i zajmują trzy bajty. Pod offset 0F3Ah należy wpisać 7530h co zwiększy liczbę ludzi do maksimum. Ponadto wpisanie FFh w offsety 0F3Ch, 0F3Dh, 0F40h-0F45h zwiększy ilość jedzenia, minerałów, paliwa i energii.

Marcin Szkudlarek, Pleszew

CANNON FODDER 2 (Amiga)

Zmian dokonujemy w SG przy pomocy FileMastera 1.11. W nawiasie kwadratowym dane dla 14 misji.

Offset	Znaczenie
01h	numer fazy [26h]
0Dh	numer misji [0Eh]
12h-13h	liczba rekrutów
35h	liczba faz [04h]
06F6h-06F7h	liczba straconych żołnierzy
06F8h-06F9h	liczba zabitych przeciwników

SLs, Konin

CANNON FODDER 2 (Amiga)

Zmiany w SG przy pomocy SUPERPROJECT D v2.0. Można mieć 8 żołnierzy i 5 bohaterów. Pod offsetami 40h, 4Ch, 58h, 64h, 70h, 7Ch, 88h, 94h zapisana jest ranga żołnierzy. Pod offsetami 3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh, 7Ah, 86h, 92h - imiona żołnierzy, pod offsetami 48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h, 84h, 90h, 9Ch - punktacja żołnierzy, pod offsetami 1748d, 1754d, 1760d, 1766d, 1772d - imiona bohaterów, 1750d, 1756d, 1762d, 1768d, 1774d - punktacja bohaterów, pod offsetami 1752d, 1758d, 1764d, 1770d, 1776d - ranga bohaterów.

ALX & DUX, Gorki Wielkie

LIGA POLSKA (PC)

Modyfikujemy plik *.LSV. W SG odszukujemy nazwisko zawodnika – po nim znajduje się litera określająca pozycję na jakiej gra (B – bramkarz, O – obrońca, P – pomocnik, N – Napastnik). Następne cztery bajty określają kolejno technikę, szybkość, podanie i strzał – należy wpisać 32h. Pieniądze zapisane są pod offsetem 8C6Fh – wpisujemy FFFFh.

Andrzej Gutkiewicz & Mac & Ivan, Warszawa

COMANCHE (PC)

Zmian dokonujemy w pliku COMANCHE.NAM.

Offset	Znaczenie
474d	liczba ukończonych misji
506d-508d	punkty
538d-539d	liczba unicestwionych wrogów

SPACE ACE (PC)

Modyfikujemy plik *.SAV.

Offset	Znaczenie
00h	numer levelu
02h-03h	liczba punktów
04h	liczba żyć (00h - nieskończoność)

DRAGONS LAIR (PC)

Modyfikujemy plik *.SAV.

Offset	Znaczenie
00h	numer levelu
02h-03h	liczba punktów
04h	liczba żyć (00h - nieskończoność)

Kajtis, Zielona Góra

MAD DOG McCREE (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *.GAM. Odnajdujemy tekst SCENE xxx, gdzie xxx to numer sceny, w której obecnie jesteś. 001 – to początek, 250 – pojedynek z Maddogiem, 252 – koniec – miłej zabawy.

Tomasz Albrant, Warszawa

GOBLINS 3 (PC)

Nagrywamy SG jako pierwszy. Modyfikujemy plik CAT.INF. Odnajdujemy w nim spis przedmiotów i przed tym którego potrzebujemy wpisujemy 01h – ukończenie planszy nie powinno sprawić kłopotu.

Paweł Skorupski, Tychy

K240 (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Liczba rakiet jest zapisana pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
01F17Fh	Explosive
01F181h	Area
01F183h	Napalm
01F185h	Hellfire
01F187h	Nuclear
01F189h	Scatter
01F18Bh	Virus
01F18Dh	Mega
01F18Fh	Stasis
01F191h	Vortex
01F193h	Anti-Virus

THEME PARK (Amiga)

Ilość pieniędzy jest zapisana w pliku *A.G0 pod offsetami 11d-13d. Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich karuzeli to w pliku *E.G0 wpisz w pierwszy bajt przed nazwą karuzeli 02h, w drugi – 5Ah, w trzeci 05h.

Tom Soul From High Speed

W pliku xE.G0 zapisane są dwubajtowe ceny karuzel i sklepów. Pod podane offsety należy wpisać 0000h i problem gotówki z głowy.

Offset	Karuzela/Sklep
5248d	Flight Sim.
5342d	Pirate Boat
5436d	Maze
5530d	Ghost House
5623d	Haunted House (3 bajty!)
5718d	Rubber Tubing
5812d	Race Car Ride
5906d	Roller Coaster
6000d	Loop The Loop
6094d	Big Wheel
6188d	Merry-Go-Round
6282d	Bouncy Castle
6376d	Parasol Chairs
6470d	Super Spinner
6648d	Mr. Walley Ices
6726d	Big Time Fries
6804d	Big Time Burger
6882d	Steak Restaurant
6960d	Pokey Cola
7038d	Saloon
7116d	Coffee Shop
7194d	Baloon World
7272d	Gift Shop
7350d	Novelity Shop

Simon In Fly, Zielonka

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

W SG w offsety 412d-416d, 506d-510d, 696d-700d należy wpisać FEh i odtąd dostępne będą wszystkie czary!

Mariusz Sado, Zielona Góra

QUARANTINE (PC)

Jeśli masz kłopoty z przejściem misji to wpisz w SG pod offset CBh wartość 00h – misja ukończona.

The Fighter, Kraków

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25
00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Armored Fist	71,-
FX Fighter	165,-
Full Throttle	168,–
Under a Killing Moon (4xCD)	156,–

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

- programy w wersji PC CD-ROM
- koszt przesyłki wliczony w cenę programu
- cena zawiera podatek VAT
- płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

ul. Wronia 35/37, tel. (0-2) 620-1261 w. 550, fax (0-2) 620-9309

CYBER magz

Sprzedaż wysyłkowa, czyli

ZADZWOŃ, ZAMÓW NO I GRAJ!

PC CD-ROM

7th GUEST	**59**
ATARI 2600 ACTION PACK	81
BURIED IN TIME	tel.
CASTLE MASTER & 3D CONSTRUCTION KIT	43
COMMAND & CONQUER	tel.
CREATURE SHOCK	**113**
CYBERRACE	38
DEATH GATE	98
DESERT STRIKE	83
DRAGON LORE	71
DREAMWEB	68
FLIGHT SIMULATOR 5.1	**172**
FREDDY PHARKAS	41
GREAT NAVAL BATTLES 3	**134**
ISHAR 2	58
K-240	48
KING'S QUEST 4	56
LITIL DIVIL	48
L-ZONE	171
MENZOBERRANZAN	71
METAL MARINES	107
NASCAR RACING	84
PHANTASMAGORIA	tel.
PINBALL MANIA	78
POLICE QUEST 4	**48**
PRIMAL RAGE	tel.
RAVENLOFT 2 STONE PROPHET	125
RETURN TO ZORK	**61**
SAM&MAX HIT THE ROAD	73
SILENT HUNTER	tel.
SLIP STREAM 5000	90
STALINGRAD – V FOR V 6	**148**
STAR TREK – NEXT GENERATION	152
SPACE QUEST COLLECTORS	143
SUPERKARTS	125
TURRICAN 3	52
TOTAL DISTORTION	tel.
WARRIORS	tel.
VORTEX – QUANTUM GATE 2	**130**

Ceny zawierają podatek VAT
Gdy kupujesz dwie gry, my opłacamy przesyłkę.

02-776 Warszawa
ul. Hawajska 16/7
tel./fax (0-2) 643-15-28

TIPS & TRICKS

Właśnie udało się nam zlikwidować (jak to brzmi...) zaległą kolejkę tipsów. Od teraz przechodzimy na produkcję bieżącą. Przypominam o obowiązkowym podawaniu komputera, na którym działa tips oraz o podpisaniu się pod listem.
Witia Krugłoj

7TH GUEST
PC, Dariusz „Tyniek" Mietlicki
Hasło, które należy ułożyć z puszek w kuchni, brzmi: SHY GYPSY SLY-LY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT. Hasło, które należy ułożyć w bibliotece, w lunecie jest następujące: THERE IS NO POSSIBLE WAY.

8 EYES
Nintendo, Sexton
Kody: CEAHAHAHFC, BE-AGAGACNB, KEAEAEAGGC, NHAPCPCBBE, JGAPHPHAFE, LKAHCHCDED, ADAPGP-GELD, TAXANTAXAN.

ACTION BIKER
C-64, Reptail
POKE 15489,48 – nietykalność.

ALADDIN
PC, Amiga, Michał M. „Erni"
Na poziomie CAVE OF WON-DERS zaraz na początku jest „wielka woda". Aby ją przeskoczyć, musisz rozbić czerwoną figurkę stojącą między kolcami. Z wody wysunie się kamień. Dalej napotkasz smoka, którego najłatwiej zabić stając przy lewej beczce i machając mieczem. Jeśli masz mało żyć to na poziomie RUG RIDZ, lecąc dywanem, zaraz na początku (póki jesteś wysoko) weź pierwsze życie, przeleć pod drugim kamieniem i od razu do góry (weźmiesz drugie życie). O trzeci kamień się rozbij. W ten sposób tracisz jedno ale zyskujesz dwa życia. Powtórz to kilka razy i będziesz miał dziewięć żyć.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT
Amiga, Barakuś
1) Na początku idź w lewy dolny róg ekranu – trochę szmalu i 1UP. 2) Na COLONY GROUND SECTOR idź w prawy górny róg planszy. Prześlizgnij się między dwoma minami. Teraz stań przed górną miną (pierwsza od lewej) i daj GÓRA (w stronę miny). Zostaniesz teleportowany do pomieszczenia z kasą i życiami. 3) W sektorze 5 (zewnętrznym) idź w prawy górny róg ekranu. Gdy natkniesz się na rozbitka (martwego) podejdź do niego, a dostaniesz TRI-LASER. 4) Generatory, wirniki itp. uruchomisz wchodząc na ich lewy górny róg. 5) Kody do ciekawych miejsc: FKIBMCEAD-DCAAADS, EPACSLECHDCA-AADG, LAALLCECSDCAAADB.

ALLEY CAT
PC, Smuś
Kombinacja CTRL-9 podnosi liczbę żyć do dziewięciu. Działa wielokrotnie!

ALLO ALLO
Amiga
Rzucając przedmiotami w stojące gdzieniegdzie panienki można zobaczyć ciekawe widoki.

ARCHIPELAGOS
Amiga, Barakuś
Wpisz 8421 i wciśnij dwa razy ENTER.

BASEBALL
Pegasus, John Kojack
Gdy rzucasz piłkę komputerowi, to wciśnij na sterowniku cały krzyżyk i dopiero rzuć (klawisz A). Piłka powinna lecieć bardzo wolno (od 0 do 5 km/h), a komputerowy zawodnik nigdy w nią nie trafi.

BATTLE CHESS
Amiga, Gruby Zdzicho
Przytrzymaj dłużej prawy klawisz myszy – ukryte menu.

BENEFACTOR
Amiga, Barakuś
Na poziomie 32 idź w prawo, przez drzwi i dalej w prawo. Pomiędzy dwoma krzyżykami naciśnij oba przyciski joya – otworzy się tajne przejście.

BLACK CRYPT
Amiga, Krzysztof „Żwirek" Piasecki
Na ekranie walki kliknij lewym (niekiedy prawym) klawiszm myszy na imieniu postaci. Pojawią się nowe wizerunki postaci. Można teraz zmieniać ustawienie członków drużyny.

BODY BLOWS
PC, Przemysław i Miłosz Henzel
Aby uniknąć skutków trzęsienia ziemi, które powoduje DUG, należy podskakiwać.

BRUCE LEE
C-64, Reptail
POKE 7624,165 – nieśmiertelność.

BUBBA'N'STIX
Amiga, Mailman
W pierwszym levelu zniszcz podążające za tobą drzewo (Kijek musi w nie uderzyć od tyłu gdy drzewo ma otwarte oczy). Znajdziesz wejście do planszy bonusowej i sporo kredytek dających czas.

BURMISTRZ 3
C-64, Ki
Hasło: I LOVE COMMODORE 64.

CANNON FODDER 2
PC, Sir Matrzyk
W misji JEEP JUMP, zamiast skakać, podjedź jeepem do samego brzegu ekranu i zejdź ze skarpy. Żołnierze spokojnie spłyną.

CAROLAXX
Amiga, Barakuś
Wciśnij pauzę i wpisz RACHEL. SHIFT+G daje nieskonczenie wiele czasu.

CASTLE MASTER
C-64, Piechniaczek
Przejdź przez kominek w kuchni – są tam dające energię ciastka.

CASTLE OF ILLUSION
Wejdź w pierwsze drzwi. Idź cały czas w prawo, aż do końca. Powinieneś znaleźć dwie skrzynki z energią lub pieniędzmi. Weź ich zawarość. Stań w prawym dolnym rogu i podskakuj z wciśniętymi przyciskami 1 i 2. Powinny pojawić się dwie dodatkowe skrzynki.

COMBAT AIR PATROL
Amiga, Piotr Harz
Po wykonanej misji nie trzeba lądować na lotniskowcu. Wystarczy skierować się na południe i wylądować na lądzie.

CONAN THE CYMMERIAN
PC, Smuś
Garść rad: Aby dojść do Skryptorium Larshy należy wziąć SKELETON KEY znajdujący się w pokoju z Pierścieniem Mocy. Do zabicia węża w pierwszej misji nie trzeba SNAKE SWORD, przy innym mieczu walka po prostu trwa dłużej. Korytarze bez wyjścia znajdują się w pokoju zamkniętym na GREEN KEY (TARANTIA). W PAWN SHOP dają 900 bezantów za DIAMOND. Po przejściu misji wyrzuć wszystkie niepotrzebne graty – tylko zajmują miejsce.

CYBERNOID
Amstrad, Marek Lis
W grze możesz zmienać broń: 1 + dłuższy FIRE – bomby, 2 + dł. FIRE – osłona, 3 + dł. FIRE – chwilowa nieśmiertelność, 4 + dł. FIRE – strzał kulami odbijającymi się od ścian, 5 + dł. FIRE – strzał kulą samonaprowadzającą.

CYBERPUNX
PC, Horse Master
Naciśnij CTRL+ALT+END.

DANGEROUS STREETS
PC, Gizmo z Gdańska
Jeśli chcesz szybko wygrać, zagraj Luisą. Używając wyskoku zapędzisz przeciwnika w róg i tam go wykończysz.

DATASTORM
Amiga, Barakuś
Po załadowaniu gry poczekaj aż pojawi się tabela wyników. Teraz naciśnij F10, aby otrzymać tajną wiadomość.

D-DAY
Amiga, Miłosz Romańczyc
W trakcie bitwy, kiedy przegrywasz, ustaw swoje wojska tak, by nie miały kontaktu z wrogiem. Kliknij na RETREAT. Ratujesz tyłek bez strat w ludziach.

DESCENT
PC, Krzyszttof Chełchowski
Wpisz w czasie gry GABBA-GABBAHEY teraz wpisując: RA-CERX otzymasz nietykalność, MITZI – wszystkie klucze, FAR-MERJOE – teleport (max. 27 level), GUILE – niewidzialność, SCOURGE – amunicja lub nowa broń, TWILIGHT – zdrowie. Klawiszami 1-5 – wybierasz broń, Klawiszami 6-0 wybierasz rakiety.

DESERT STRIKE
PC, Marcin Piotrowski & Maciej Zakrzewski
Na pierwszym poziomie, w prawym dolnym rogu planszy jest dodatkowe życie. W drugim poziomie, w prawym górnym rogu nad więzieniem znajduje się zaginiony pilot (najlepszy ze wszystkich dostępnych). Czołgi, wyrzutnie rakiet itp. należy niszczyć zalatując je od tyłu i oddając jeden-dwa strzały z HELLFIRE. Pociski typu HYDRAS najlepiej wykorzystać do budynków i ludzików. Najlepiej wykonywać misje po kolei. Plansza druga – CMM7YMMMH. Plansza trzecia – MBNR4MMMP.

DIZZY
PC, Masster
Kiedy będziesz wracał od śpiącego faceta, przeskocz skrzynię i spadnij obok niej. Później idź cały czas do przodu – wpadniesz do jaskini z monetami.

DOUBLE DRAGON 3
Nintendo, Michał Alama
START + A + B – zmieniasz levele.

DUNE 2

Amiga, Łukasz Pardela

Piechotę wroga możesz miażdżyć następującymi pojazdami: Tank, Launcher, Single Tank, Sonic Tank, Devastator Tank, Deviator Launcher, Harvester, czasami Mobile Construction oraz Dead Hand (rakietą).

ELITE 2 FRONTIER

Wszystkie, Sławomir Chojnowski

Po wymianie silnika należy przejść do ekranu ładowni i wcisnąć REFUEL. Inaczej statek zaklinuje się w bazie lub rozbije przy starcie z planety.

Atari ST, Lord Vader

Jeśli chcesz się dorobić, kupuj roboty w systemie BARANDA STAR i sprzedawaj w ROSS 154. W drodze powrotnej możesz wozić mięso zwierząt lub pobawić się w przemytnika wożąc skóry zwierząt (kupno w ROSS po ok. 690, sprzedaż w BARANDA STAR po ok. 1680). W BARANDA STAR pewnym handlarzem czarnorynkowym jest HOYENS AND SON Inc. Znajdują się oni w BOSTON BASE.

Amiga, Barakauś

Po uzyskaniu rangi SQUIRE w IMPERIUM i pozycji COMPETENT otrzymujesz dostęp do misji wojskowych typu ASSASSINATION – mordujesz wyznaczone osoby.

FIRE FORCE

Amiga, Michał Leszczyński

Jeżeli w czwartej misji chcesz uwolnić zakładników, działaj tylko nożem. Żeby dostać medal wystarczy uwolnić czterech.

FLIGHT SIMULATOR 2

C-64, Artyś Miętus

Zmień przyspieszenie (acceleration) samolotu na 65535. Silnik samolotu zacznie zwiększać obroty do 4000 nie zużywając paliwa.

FLIMBO'S QUEST

C-64, Sławomir Szymański

Poziom 1) Obok skarbca, na prawo jest czas (dół+fire). Nad sklepem jest bomba. Na ostatniej drabinie na lewo jest superbroń. Poziom 2) Na wysepce na prawo, na wodzie znajduje się mapa S. Sok na wysepce jest na wodzie po lewej. Czas – koło skarbca na lewo. Poziom 3) Sok znajduje się na prawo: na wysepce koło sklepu. Czas jest koło słupa na prawo, a broń na lewo przy jaskini. Poziom 4) Życie znajdziesz na prawo na ostatniej górnej półce. Mapa S jest nad sklepem, a bomba na jednej z wysp po lewo. Poziom 5) Sok jest na wysepce na wodzie po prawej. Poziom 6) Mapa S jest na lewo między słupami. Na trzecim poziomie można na końcach układu spotkać potwora za 1000 punktów (20.000 = życie).

FRUIT SALAD

CD32, Inter

Kody: 1) ERIC.M, 2) STEVEK, 3) MIKE.M

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARKSOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	29,30	**Gloom**	**73,20**	Super Stardust	79,90
Alien Breed 3D	**tel.**	**Guardian**	**46,40**	Superfrog	39,00
Alien Breed Tower Assault	84,20	Kingpin	51,20	Super Skidmarks	70,80
All Terrain Racing	74,40	Overkill + Lunar-C	29,30	Surf Ninjas	46,40
Arcade Pool	52,50	**Roadkill**	**51,20**	Trolls	46,40
Big 6	61,00	**Sensible Soccer**	**51,20**	Ultimate Body Blows	51,20
Dangerous Streets	46,40	Soccer Superstars	58,60	Whales Voyage	46,40
Fiere and Ice	**45,10**	Summer Olympix	46,40	**Whizz**	**58,60**

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,30	Eksperyment Delfin	34,00	Qwak	39,00
Alfred Chicken	29,30	Euro Soccer	28,00	**Rally Championships A500+/600**	**42,70**
Alien Breed	35,40	F17 Callenge	39,00	**Roadkill A1200**	**32,90**
Alien Breed 3D A1200	**tel.**	Fantastic Dizzy	32,90	Seek and Destroy	39,00
Alien Breed Tower Assault	59,80	• Flight of the Intruder	26,80	Soccer Superstars A1200	69,50
All Terrain Racing	72,00	Fury of the Furries	52,50	Soccer Superstars	69,50
Apidya	28,00	Gear Works	28,00	**Super Skidmarks**	**41,50**
Arcade Pool	32,90	Genesia	52,50	Super Stardust A1200	79,90
Assassin	28,00	**Gloom**	**tel.**	Surf Ninjas A1200	28,00
Body Blows	24,40	**Guardian A1200**	**32,90**	Tornado A1200	57,30
Body Blows Galactic A1200	79,90	**High Seas Trader A1200**	**51,20**	Tornado	54,90
Brides of Drakula	22,00	**Hiper Słownik**	**22,00**	Total Carnage A1200	22,00
Campaign 2	89,00	Kingpin	40,30	Trolls A1200	25,70
Cardiaxx	19,50	**Lineker Collection 4 x piłka n.**	**30,50**	Trolls	23,20
Chaos Engine	36,60	• Lords of Time	30,50	Uridium II A+A1200	39,00
Collection vol. one Body Blows + Superfrog + Overdrive	59,80	**Lost in Mine**	**30,50**	Whizz A1200	34,20
Crystal Dragon	51,20	Mean Arenas	22,00	Whizz	31,70
Dangerous Streets	28,00	Mentor	35,00	Winter Supersports	23,20
Dawn Patrol	89,00	Oscar A1200	28,00	World Cup Year '94	
Deep Core	22,00	Oscar	25,60	Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager 93/94	76,90
Demon Blue	17,00	Out to Lunch A1200	29,30	**Wisielec**	**19,50**
Dreamweb A 1200	89,00	Overdrive	24,40	Worlds of Legend	46,40
Dreamweb	89,00	Overkill A1200	29,30	Zeewolf	69,50
		Project-X	39,00		

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	• Oceans Below	51,20	• Walls of Rome	51,20
• Animals	51,20	**Picture Perfect Golf**	**98,80**	Whizz	39,00
Civil War	**98,80**	Rally Championships	67,10	World Cup Year '94	
Dawn Patrol	101,30	Soccer Superstars	69,50	Sensible Soccer, Goal!, Striker, Championship Manager 93/94	91,50
Dreamweb	101,30	• Space Shuttle	51,20	• Worlds of Legend	51,20
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Tornado	61,00		
Kingpin	**51,20**	Ultimate Body Blows	84,20		

PC

Alien Breed	36,60	Fury of the Furries	52,50	Tornado	57,30
Alien Breed Tower Assault	87,80	Gear Works	22,00	Trolls	25,60
Arcade Pool	45,10	Genesia	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Campaign 2	98,80	**High Seas Trader**	**54,90**	Valhalla	46,40
Classic Collection (4 gry)	30,50	**Jonny Quest**	**28,10**	**Virtuoso**	**48,80**
Dangerous Streets	28,00	**Liga Polska Manager '95**	**39,00**	Walls of Rome	46,40
Dawn Patrol	98,80	Oscar	30,50	Whizz	35,20
Demon Blue	17,00	**Overdrive**	**59,80**	Winter Supersports	23,20
Dreamweb	89,10	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Euro Soccer	28,00	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal! Striker, Championships Manager 93/94	89,00
Evasive Action	48,80	Soccer Superstars	69,50	• Worlds of Legend	46,40
• Flight of the Intruder	26,80	Superfrog	59,80		
Front Lines	**54,90**	Surf Ninjas	28,00		

Commodore 64 (kaseta)

Demon Blue	5,50	Nightbreed	5,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Puffy's Saga	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Elvira II (dysk)	19,50	Rodeo Games	5,50		
Klaxx	5,50	S.T.U.N. Runner	5,50		

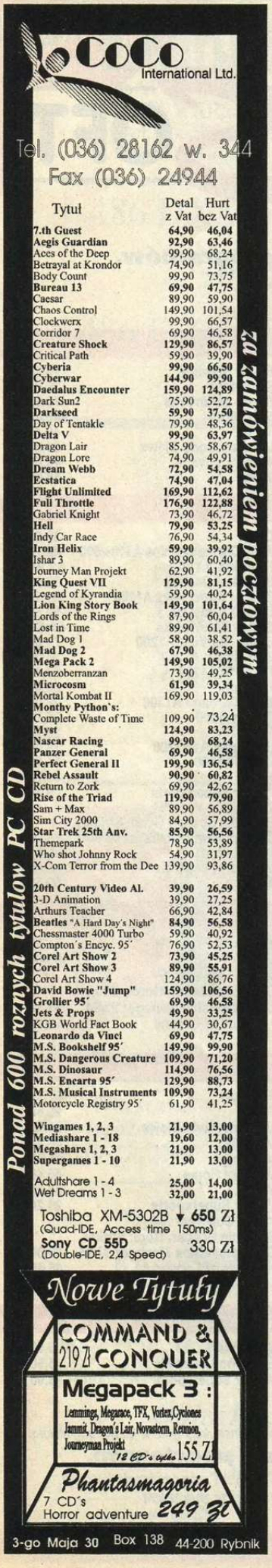
• – *Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.*

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90 fax (0-2) 663-92-98



GALAGA

Amiga, Mailman

1) Jeśli uzbierasz całego RANK'a i w sklepie dokupisz jednego RANK MARKERa, to otrzymasz stopień wojskowy o jedno oczko w górę. 2) Jeżeli jesteś Admirałem i dokupisz RANK MARKER, za każdego dostajesz 1.000.000. 3) Po zestrzeleniu osiem razy UFO wyskakuje COIN MASTER. 4) Za każdy uzbierany rodzaj broni otrzymujesz BULLET. 5) Za uzbieraną literkę, którą już posiadasz otrzymujesz 10 kredytów. 6) Za trzy uzbierane SUCKER'y różnorodnego koloru dostajesz SUPER WEAPON. 7) Jeśli posiadasz cztery życia i weźmiesz piąte, to wzrasta SHIP ARMOUR. 8) Jeśli zniszczysz całą falę kamikadze to za każdą następną dostajesz 2 do potęgi drugiej więcej punktów. 9) Jeśli natrafisz na czerwoną bombę to skieruj joya w dół, będzie kupa forsy.

GALLAHAD

Atari XL/XE, Maciej Korsak

Aby przejść planszę z chłopem, załatw go z kuszy. Gdy dojdziesz do człowieka z workiem daj mu dukata – przepuści cię.

GARFIELD

C-64, Adrian Zakrzewski

Żeby dosać się do CITY POND należy sprzedać łopatkę, iść do drugiego sklepu i kupić nasiona, następnie udać się do parku, zostawić nasiona i chwycić za nogi lecącego ptaka.

GOAL

Nintendo, Sexton

Kody: 1) OAYBRFGC, HCTTHCML, 2) VDEBSHFH, LCLLJCMK, 3) NTXAREZC, GALICCMO, 4) MWXETECE, KATGCGMP, 5) DVDFXHGF, QUALGEGMO, 6) XTXAREZC, GSIGPGOA, 7) WTXAREZC, GSIGPGOB.

GOBLINS 3

Amiga, Barakuś

Na poziomie trzecim nie trzeba szukać akwarium, żeby zapalić światło. Wejdź do GOBLIN NEWS i wyjdź. Gdy będziesz z powrotem na poziomie, ciemność zniknie.

GULD CORN

PC, Smuś

F1 – dynamit, F3 – przeskakiwanie nad zwalonym drzewem, F5 – odkopywanie torów.

HANS KLOSS

C-64, Łukasz „Pulpet" Piątkowski

Wyłącz muzykę, a po wyłączeniu fotokomórki opadający dźwięk będzie informował cię kiedy włączy się ponownie.

HARLEY DAVIDSON

Amiga, P.D. „Reptile"

W czasie jazdy zatrzymaj się równo obok panienki z zepsutym samochodem. Gdy już wsiądzie – masz dużo kasy. Nie jedź szybciej niż 60 mph, gdyż zatrzyma cię policja i stracisz forsę.

HAZAR

C-64, Adrian Zakrzewski

Kody: 1) NONNED, 2) BATMAN, 3) THE YAWN, 4) PASSWORD, 5) DISKETTTEE, 6) DER BAER, 7) CRACHING.

INCA

PC, KrasnaL

Passcodes: 32518581, 33534548, 88158744, 23514145, 14518783, 41118181, 44514182, 56158745, 76178741, 85511634, 38511276.

INFILTRATOR 1

C-64, P.D. Reptile

Czasami warto użyć gazu lub spray-u w pomieszczeniu, w którym jest żołnierz. Można znaleźć ciekawe rzeczy. Żeby filmować (robić zdjęcia) kamerą trzeba znaleźć film do niej.

JAMMIT

PC, Dawid Kochański

Poprawka do SS'24. Czwarty kod dla SLADE to: DMDWYDZ.

JANOSIK

PC, John Kojack

Jeśli jakaś plansza wydaje się trudna, stań przy samym brzegu planszy. Nietoperz ani chmura (ani nic) cię nie dotknie, a ty będziesz mógł w spokoju zastanowić się nad planszą.

JOSH

C-64, Wierek

Kody: 1) DD, 2) OF, 3) EQ, 4) MUM, 5) EGG, 6) DXS, 7) VIP, 8) BOBO, 9) LOGO, 10) COOL, 11) JOSH, 12) SOME, 13) KIND, 14) SANE, 15) MUMMY, 16) OOOPS, 17) PUPIL, 18) WATTS, 19) TEACH, 20) CALYX, 21) BASIC, 22) FOCUS, 23) ROCKY, 24) HORROR, 25) ENGINE, 26) LUENEN, 27) DIVINE, 28) EXCESS, 29) PASCAL, 30) UOYTKA, 31) SUMMIX, 32) SCHOOL, 33) SECRET, 34) DIGITAL, 35) KONCINA, 36) SILENCE, 37) STOOPID, 38) GERMANY, 39) CYNTHIA, 40) FEIWEITER, 41) ODENBAHL, 42) INSANITY, 43) COMPLETE, 44) CONQUEST, 45) ROLLOVER, 46) BREAKFAST, 47) BEAUTIFUL, 48) WONDERFUL, 49) DEFLECTION, 50) LASTLEVEL.

KINGPIN

Amiga, Kadłub

Gdy grasz z komputerem, możesz zmieniać mu kulę. Gdy rzuca, wciśnij jeden z klawiszy F1-F5. Najlepiej używać F1 (kula pomarańczowa) wówczas zbije maksymalnie trzy kręgle.

KIRUGI

Amiga, Astrix

Wciśnij prawy przycisk myszy – dodatkowe opcje.

KLĄTWA

C-64, S. G. Jazz Rabbit

Platynowy łańcuch zniszczysz wodą królewską. Zniszczysz nią również złoty skobel znajdujący się na drzwiach prowadzących do pracowni alchemika. Czarem nicości zdejmiesz tarczę wiszącą na zbroi i gobelinie.

KNIGHT MARE

C-64, Adrian Zakrzewski

Żeby powiększać ilość kamieni na swoim koncie wystarczy powtarzać operacje: DROP ROCK i TAKE ROCK.

LASER SQUAD 2.2

C-64, Dr. Virus

Na droida najlepsza jest MK-2 z małej odległości z tyłu (od przodu nie sposób go zabić). Laserowy miecz jest najlepszą bronią na żołnierzy. Gdy uzbrajasz ludzi zostaw dwóch-trzech i daj im same granaty.

LOOPZ

C-64, Adrian Zakrzewski

Kody: 6) WET BELLY, 11) BOOMANIA, 16) LAURA PALMER, 21) TORY BALLOT, 26) LOOOOOOOOPZ, 31) SCREENTHIRTY, 36) STOLEN HAM.

MAGIC CARPET

PC, Kamil Szafara

Poprawiony tip: 1) Wciśnij „i". 2) Wpisz RATTY. 3) Naciśnij ENTER. 4) Od tej chwili działają klawisze: ALT+F1 – wszystkie czary, ALT+F2 – więcej mana, ALT+F6 – leczenie, ALT+F7 – zabicie wszystkich potworów, SHIFT+C – następny poziom. Aby zacząć grę od dowolnego poziomu należy uruchamiać ją poleceniem CARPET - level x, gdzie x to numer poziomu.

MOONSTONE

Amiga, Harrier

1) W CITY OF HIGHWOOD (to u góry) idź do HEALER i daj mu 10 monet, a on cię wyleczy. Wejdź do niego znowu i daj mu 15 monet, a dostaniesz życie. 2) Idź do kamiennego kręgu (tego w lesie) i daj jego mieszkańcom czar lub talizman, w zamian dostaniesz życie. 3) Co jakiś czas możesz odwiedzić wieżę na pustyni – jej właściciel da ci różne przydatne rzeczy. 4) Najlepszy miecz to SWORD OF SHARPNESS. 5) Smoka pokonasz następująco: gdy wyprostuje szyję i nachyli łeb to podejdź do niego i „góra" + „fire", a potem uciekaj w górę ekranu (stosuj aż do skutku). 6) Największe łupy znajdziesz w lesie. 7) Spacja podczas ruchu na mapie – przegląd ekwipunku.

OUT RUN

SEGA Game Gear, Marek Lis

Kiedy goni cię policja przyspiesz do maksimum (najlepiej włącz dopalacz). Jeśli to nie pomoże, zajeżdzaj im drogę.

PANG

Amiga, Harrier

Gdy kończą ci się życia, kliknij myszą, a joystick przełącz do portu myszki.

PREDATOR 2

SEGA, Michał Piekacz

Hasła dla kolejnych poziomów: 2) KILLERS, 3) CAMOUFLAGE, 4) LOS ANGELES, 5) SUBTERROR, 6) TOTAL BODY.

PREMIERE

Amiga, YANOSIK

Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS. W trakcie gry wpisz jeszcze raz. Potwierdź klawiszem HELP i wpisz CHEAT.

RAPTOR

PC, Tomasz Rojek

Wybierz najłatwiejszy etap gry i jak tylko zdobędziesz jakąś forsę naciskaj od razu BACKSPACE. Za każdym razem otrzymasz Max energii i dwa lasery. Jak będziesz miał dużo laserów to je posprzedawaj.

RESCUE

Amiga, Tomasz Zalewski

Kody: 2) LIVEL, 3) GAME, 4) NEBEL, 5) CHOPPER, 6) BERGE, 7) HOEHLE, 8) RUNDE, 9) LAND, 10) SCHUSS, 11) LASER, 12) REGEN, 13) POWER, 14) JUMPMAN, 15) WASSER, 16) SUPER, 17) SCHNEE, 18) ZOCKER.

RISE OF THE ROBOTS

PC, Arkadiusz Walczyński

Sposób na przejście całej gry: cofnij się do brzegu ekranu, podskakuj i w powietrzu naciskaj FIRE.

RISE OF THE TRIAD

PC, Kamil Szafara

Kody: DIPSTICK – Włącza CHEAT MODE. CHOJIN – ekstra GOD MODE, TOOSAD – normalne GOD MODE, SEEYA – czasowe GOD MODE, SIXTOYS – broń, zdrowie i klucze, SHOOTIME – kamizelka kuloodporna, BURNME – strój ognioodporny, LUNGDUNG – maska gazowa, HUNTPACK – różne przydatne rzeczy, JOHNWOO, PLUGEM, VANILLA, FIREBOMB, HOTTIMES, BOOZE, BONES – broń, FLYBOY – Mercury mode, BADTIP – Shrooms mode, BOING – Elasto mode, GOARCH – następny poziom, GOTO x – zmiana poziomów, GOOBERS – restart epizodu, REEN – restart poziomu, WHACK – strata 10% zdrowia, PANIC – strata broni, 86ME – śmierć, SPEED – gra sama się przejdzie, DIMON/DIMOFF, SHINEON/SHINEOFF, GOTA386/GOTA486 – detale, LONDON/NODNOL – mgła wł./wył., RIDE – widok z pocisku, WHERE – gdzie jesteś, RECORD i STOP – początek i koniec nagrywania własnego dema, PLAY – włączenie dema, MAESTRO – JukeBox (wybór muzyki), CARTIER – pełna mapa, GOGATES – wyjście do DOSu.

ROAD RASH

Amiga, Grzegorz Mucha

Jeżeli chcesz pojeździć szybszym motorem, jako kod wpisz: 1200001AV10015711BD6 – Panda 600, 10000019D10033R1201P – Banzai 750, 10000019D0000BB13NM1 – Kamikaze 750, 10000017200126D14AMS – Shuviken 1000, 10000014N10114715TDG – Ferruci 850, 1110002SV1015DF1UU2S – Panda 750, 1110002QK11114G17HNG – Diablo 1000.

SAM & MAX

PC, Andrzej Redczak

W każdej resteuracji SNUCKEY można kupić jakieś gierki. Pierwsza to gra w BATTLE CARS, druga kolorowanka, a trzecia to ubieranie Sama lub Maxa.

SEVEN CITIES OF GOLD

C-64, el banditos d. makers

Aby założyć misję, należy zostawić w spacyfikowanej wiosce ok. 60 ludzi. Po założeniu kilku misji, król daje ci tytuł i trochę złota. Max. statków w ekspedycji to 30.

SHADOW DANCER

PC, Arkadiusz Walczyński

Spauzuj grę i napisz: GIVE ME INFINITE MAGIC.

SHADOW FIGHTER

Amiga, Aleksander Bethke

Wpisz dużymi literami: INPTKK pięć razy pod rząd. Dojdzie nowa postać INFERNO.

SIMPSONS

Nintendo, Piotr Kujawa

Trzymanie A – bieg. B – długi skok, rzucanie bomb na końcu planszy.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	14,60
☐ 3 HITY	59,50
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	35,30
☐ ALIEN BR. TOWER ASSAULT A+A1200	59,00
☐ ALL TERRAIN RACING	71,90
☐ APIDYA	28,00
☐ ARCADE POOL	32,90
☐ ASSASSIN	28,00
☐ BANSHEE A1200	52,00
☐ BARBARIAN	14,50
☐ BATTLESTORM	19,00
☐ BIONIC COMMANDO	14.60
☐ BODY BLOWS	24,00
☐ BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
☐ BRIDES OF DRACULA	22,00
☐ BRUTAL FOOTBALL	39,00
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	39,00
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ BURNTIME	62,00
☐ CADAVER	24,40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	14,60
☐ CAMPAIGN 2	89,00
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ CARRIER COMMAND	14,60
☐ CHAOS ENGINE	36,60
☐ CO DO GROSZA	25,00
☐ **COLONEL'S BEQUEST**	**24,40**
☐ CRAZY CARS 2	19,00
☐ **CRUISE FOR A CORPSE**	**24,40**
☐ CRYSTAL DRAGON	51,00
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24,00
☐ CYTADELA	39,50
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	89,00
☐ DEEP CORE	21,90
☐ DEMON BLUE	17,00
☐ **DESERT STRIKE**	**24,40**
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	34,00
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DRAGONSTONE	51,00
☐ DREAMWEB	89,00
☐ DREAMWEB A1200	89,00
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34,00
☐ ENERGY MOVER	34,00
☐ EPIC	24,00
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ F17 CHALLENGE	39,00
☐ F-19	18,30
☐ FANTASTIC DIZZY	32,90
☐ **FIELDS OF GLORY A500**	**61,00**
☐ **FIELDS OF GLORY A1200**	**61,00**
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FOOTBALL GLORY	46,00
☐ FOOTBALL GLORY A1200	49,50
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23,50
☐ FURRY OF THE FURRIES	52,40
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ GENESIA	52,40
☐ GUARDIAN A1200	32,00
☐ HEIMDALL 2	57,00
☐ HEIMDALL 2 A1200	57,00
☐ HIGH SEAS TRADER A1200	51,20
☐ **HIRED GUNS**	**46,30**
☐ **HUMANS 2**	**30,50**
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**32,90**
☐ ISHAR 2	39,00
☐ JAGUAR XJ220	24,00
☐ JAMES POND 3 A1200	41,00
☐ JURAJSKI SEN	21,00
☐ K240	61,00
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ **KING'S QUEST 1**	**30,50**
☐ **KNIGHTS OF THE SKY**	**24,00**
☐ KRĘTACZ	14,00
☐ **LEGENDS OF VALOUR**	**24,40**
☐ LINEKER COLLECTION	30,50
☐ **LINKS - GOLF**	**18,30**
☐ LOST IN MINE	30,00
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24,00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	36,00
☐ MANHUNTER 2 S.FRISCO	14,60
☐ MENTOR	35,00
☐ METAL MUTANT	24,00
☐ MIDWINTER 2	24,40
☐ MORPH A1200	39,00
☐ OPERATION HARRIER	14,60
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	25,60
☐ OSCAR A1200	28,00
☐ OVERDRIVE	24,40
☐ PINKIE	38,00
☐ POLE WALKI	21,00
☐ POLTERGEIST	29,50
☐ PROJECT BATTLEFIELD	26,00
☐ QWAK	39,00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS A500+, A600	42,00
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS A1200	54,90
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ ROADKILL A1200	32,00
☐ **ROAD RASH**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	52,00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	58,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ ROOSTER	14,00
☐ ROOSTER 2	18,00
☐ SABRE TEAM	39,00
☐ SABRE TEAM A1200	47,00
☐ SEEK AND DESTROY	39,00
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SKELETON KREW A1200	52,00
☐ SOCCER KID	41,00
☐ SOCCER KID A1200	47,00
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ SOCCER SUPERSTARS A1200	69,50
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	24,00
☐ STARBLADE	24,00
☐ STREET FIGHTER	14,60
☐ STUNT CAR RACER	14,60
☐ SUPER SKIDMARKS A+A1200	41,00
☐ SYNDICATE	58,00
☐ TAEKWONDO MASTER A1200	28,00
☐ THE GAMES	24,00
☐ THEME PARK A500	79,00
☐ THEME PARK A1200	79,00
☐ TORNADO	54,90
☐ TORNADO A1200	57,30
☐ TRAPS & TREASURES	39,00
☐ TROLLS	23,00
☐ TROLLS A1200	25,60
☐ TRON	29,00
☐ **UFO ENEMY UNKNOWN A1200**	**67,00**
☐ UNIVERSE	53,00
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ VITAL LIGHT	38,00
☐ WILD CUP SOCCER	38,00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WISIELEC	19,50
☐ WOLFCHILD	19,00
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	76,80
☐ WORLDS OF LEGEND	46,30
☐ XENON 2	14,60
☐ ZEEWOLF	69,50
☐ **ZOOL**	**36,50**
☐ **ZOOL 2 A1200**	**46,30**

CD32

	zł, gr
ALFRED CHICKEN	**29,20**
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79,50
☐ ALL TERRAIN RACING	74,00
☐ ARCADE POOL	52,50
☐ ATR	74,00
☐ BANSHEE	57,00
☐ BIG 6 (6 GIER)	61,00
☐ BUBBA & STIX	28,00
☐ BUMP & BURN	54,00
☐ CHUCK ROCK	28,00
☐ CHUCK ROCK 2	28,00
☐ DRAGONSTONE	50,00
☐ FIRE AND ICE	45,10
☐ FLY HARDER	50,00
☐ GLOOM	73,00
☐ GUARDIAN	46,00
☐ JOHN BARNES FOOTBALL	50,00
☐ **OVERKILL + LUNAR COMM.**	**29,20**
☐ PREMIERE	28,00
☐ RISE OF THE ROBOTS	95,00
☐ ROADKILL	51,00
☐ SENSIBLE SOCCER	51,20
☐ SKELETON KREW	50,00
☐ SLEEPWALKER	50,00
☐ SUPERFROG	39,00
☐ SUPER SKIDMARKS	70,00
☐ SURF NINJAS	46,30
☐ **TROLLS**	**46,30**
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	51,00
☐ UNIVERSE	62,00
☐ VITAL LIGHT	38,00
☐ **WHALE'S VOYAGE**	**46,30**
☐ WHIZZ	58,50

W pierwszej planszy masz malować fioletowe rzeczy (i ludzi), płoszyć, rozkręcać lub uruchamiać wybuchem. W drugiej planszy chodzi o to, by skroić ludzi z ich czapek i kapeluszy.

SIM FARM

PC, Czarek z Kęt

Gdy potrzebny ci jest teren, a woda ci w tym przeszkadza, zakryj ją drogą, a potem sprzedaj. Kup ten teren z rzeką, a ona zniknie i pojawi się ziemia.

SIM TOWER

PC, Daniel Kobiela

Jeżeli chcesz mieć podwójną ilość kasy, musisz ustawić kursor poniżej poziomu B9 w lewym dolnym rogu i spróbować zbudować lobby.

SONIC 2

SEGA Game Gear, Marek Lis

W levelu UNDERGROUND ZONE ACT 1 znajduje się odskocznia wyrzucająca Sonica w górę. Wyskocz na niej i w najwyższym punkcie skręć w lewo. Tajnym przejściem dotrzesz do komnaty, w której znajduje się dodatkowe życie.

STEEL EMPIRE

PC, Waldemar Bator

Plik SCORES.DAT zawiera dane o punktach zgromadzonych przez graczy, natomiast CYBSAVE.DAT to plik, w którym zapamiętany jest stan gry. Można je zmieniać dowolnym edytorem. Skasowanie pliku SOUND2.MUS powoduje, że program nie pyta o hasło.

STONE AGE

PC, Czarek z KęT

Kody: 10) HIFUHI, 20) SAVOLI, 30) DODALO, 40) BEFIBE, 50) HIVEBI, 60) LEDASU, 70) DUTUDI, 80) HORADI, 90) SAHIHO, 95) BARIHA, 96) LOHUBI, 97) BATIDU, 98) LURULA, 99) HIHESO, 100) LITIHE.

STREET FIGHTER 2

Amiga, Mateusz Huk

Na ekranie tytułowym wpisz „STREET CHEAT". Teraz klawiszem HELP przechodzisz kolejne walki.

STUNTS

PC, Marcin Witek

Gdy jedziesz INDYM na piątce i na maksymalnych obrotach, można jeździć bez straty prędkości po trawie, a czasem nawet po wodzie.

TAJEMNICA STATUETKI

PC, Krysztof Fryziel

Podczas gry w WOLFA naciśnij od F1 do F8. Nie będziesz musiał dalej przechodzić.

TARZAN

Atari XL/XE, Wojciech Grzanka

Krokodyla zabijesz skacząc na niego.

TIME KEEPERS

Amiga, Mailman

Znaczenie opcji: Strzałki służą do zmiany kierunku ruchu stworków; Zegarek służy do zatrzymania stworka na pięć sekund; Podkówka przeznaczona jest do przełączania różnorakich przycisków i uruchamiania teleportów; Stopka służy do skakania; ZZZ – pauza; Wybuch – masz możliwość zagrania kolejny raz w poprzednie lub w bieżący level; Dyskietka – załadowanie i nagrywanie stanu gry (dysk 2 musi być odbezpieczony). Zwykle w każdej planszy należy puścić jednego stworka, by wszystko pootwierał, a dopiero później puścić resztę Lemmingów. Wrogów należy niszczyć opcją SIDŁA.

TRANSPORT TYCOON

PC, R.C

1) Za stacją, na której stoi pociąg rywala postaw hangar i wypuść z niego lokomotywę. Eksplozja gwarantowana. 2) Na poziomej jezdni połóż pionowe tory (lub odwrotnie), a następnie zniszcz je. Spowoduje to wyrwę w jezdni. 3) Na jezdnię rywala wypuść samochód i zatopuj go. Powstanie korek. 4) Poziomą jezdnię rywala przetnij torami. Na jezdnię wypuść samochód i kiedy przejedzie tory, zatopuj go. Powstanie korek, a wypuszczony na tory pociąg będzie niszczył samochody stojące w korku. 5) Poziomą jezdnię rywala przetnij torami i wypuść na nie lokomotywę. Zatopuj ją, a powstanie korek. 6) Kanały, jeziora czy morza można zasypać, a statki rywali fruwać nie potrafią.

TUBE

PC, Kamil Szafara

Klawisze: Q – góra, A – dół, O – lewo, P – prawo, SPACE – działko (strzał), ENTER – bomba, F8 – pauza, F10 – quit. Wpisz się JYT w High Score, od tej pory: + – więcej energii, 1/2 – zderzenia wł./wył., SHIFT+R – zatrzymanie statków.

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

OBNIŻKA CEN! SKORZYSTAJ Z OKAZJI!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) ..... (dokładny adres z kodem) ..... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC

	zł, gr
1942 PACIFIC AIR WAR	95,10
☐ ACTION FIGHTER	14,60
☐ ALIEN BREED	36,60
☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT	87,80
☐ ARCADE POOL	45,00
☐ ARMORED FIST	79,00
☐ BATMAN RETURNS	70,00
☐ BATTLESTORM	19,00
☐ BIONIC COMMANDO	14,60
☐ BRUTAL FOOTBALL	41,00
☐ **BUDOKAN**	**18,30**
☐ **BUREAU 13**	**85,00**
☐ BURNTIME	57,00
☐ **BUZZ ALDRIN'S RACE**	**48,50**
☐ CADAVER	24,40
☐ CAMPAIGN 2	98,50
☐ CANNON FODDER 2	61,00
☐ **CAR AND DRIVER**	**30,50**
☐ CHRISTMAS LEMMINGS	67,10
☐ CLASSIC COLLECTION(4 GRY)	30,50
☐ COLONIZATION	85,00
☐ COMANCHE	91,00
☐ DANGEROUS STREETS	28,00
☐ DAWN PATROL	98,50
☐ DESERT STRIKE	61,00
☐ **DRACULA**	**18,00**
☐ DREAMWEB	89,10
☐ **DUNGEON MASTER**	**24,40**
☐ EPIC	27,00
☐ EUROSOCCER	28,00
☐ **F-14 FLEET DEFENDER**	**73,00**
☐ **F-15 STRIKE EAGLE 3**	**61,00**
☐ F-19	18,30
☐ **FIELDS OF GLORY**	**61,00**
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	75,00
☐ FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
☐ FOOTBALL GLORY	51,00
☐ FRONT LINES	54,90
☐ FURY OF THE FURRIES	52,40
☐ **FUTURE WARS**	**24,40**
☐ GENESIA	52,40
☐ GRAND PRIX UNLIMITED	36,00
☐ GUILTY	85,00
☐ **HAND OF FATE PL**	**67,00**
☐ HANNIBAL PL	45,00
☐ HARPOON 2	79,00
☐ HEIMDALL 2	52,00
☐ HIGH SEAS TRADER	54,90
☐ **HIRED GUNS**	**36,50**
☐ **HUMANS 2**	**36,50**
☐ IMPERIUM GALACTICA	19,00
☐ INDIANA JONES ACTION	14,60
☐ INDYCAR RACING	56,10
☐ **INNOCENT UNTIL CAUGHT**	**46,00**
☐ ISHAR 2	39,00
☐ KA-50 HOKUM	85,00
☐ **KINGMAKER**	**61,00**
☐ **KING'S QUEST 1**	**30,50**
☐ KING'S TABLE	66,00
☐ **KLIK & PLAY**	**85,00**
☐ **LEGEND OF VALOUR**	**24,40**
☐ **LIGA POLSKA MANAGER'95**	**39,00**
☐ **LINKS – GOLF**	**18,30**
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ LOW BLOW	36,00
☐ MANCHESTER UNITED PLC	35,00
☐ METAL MUTANT	24,00
☐ MICROPROSE SOCCER	14,60
☐ MIDWINTER 2	24,40
☐ NASCAR RACING	73,20
☐ NEW WORLD OF LEMMINGS	86,20
☐ NOMAD	76,20
☐ OPERATION COMBAT	24,00
☐ **OPERATION STEALTH**	**24,40**
☐ OSCAR	30,50
☐ **PACIFIC STRIKE**	**67,00**
☐ PIOTRKÓW 1939	56,70
☐ **POLICE QUEST 1**	**30,50**
☐ PRIVATEER	73,20
☐ **QUARANTINE**	**69,50**
☐ **QUEST FOR GLORY 1**	**30,50**
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34,70
☐ **RAMPART**	**18,30**
☐ RETRIBUTION	97,50
☐ **RETURN OF THE PHANTOM**	**61,00**
☐ RICK DANGEROUS 1	14,60
☐ RICK DANGEROUS 2	14,60
☐ **RISKY WOODS**	**18,30**
☐ ROBINSON'S REQUIEM	57,00
☐ ROBOCOD	14,60
☐ ROOSTER	29,50
☐ SABRE TEAM	46,00
☐ SCOTTISH OPEN	57,00
☐ **SHADOWLANDS**	**18,30**
☐ SOCCER SUPERSTARS	69,50
☐ SOŁTYS	36,00
☐ **SPACE QUEST 1**	**30,50**
☐ STAR BLADE	24,00
☐ STAR CRUSADER	80,00
☐ STORM MASTER	29,00
☐ SUPERFROG	59,50
☐ SYNDICATE PL	69,00
☐ **TASK FORCE**	**67,00**
☐ TEENAGENT	49,00
☐ TFX	115,00
☐ THE GAMES	23,50
☐ THEME PARK	79,00
☐ TORNADO	57,30
☐ TRANSPORT TYCOON	85,00
☐ TROLLS	25,60
☐ **UFO: ENEMY UNKNOWN**	**67,00**
☐ ULTIMA UNDERWORLD 2	73,00
☐ UNIVERSE	57,00
☐ **UTOPIA**	**30,50**
☐ VALHALLA	46,40
☐ VIRTUOSO	48,80
☐ **WING COMMANDER ARMADA**	**67,00**
☐ WINTER SUPERSPORTS	23,00
☐ WOLFPACK	50,20
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	89,00
☐ X-COM Terror z Głębin	85,00

PC-CD ROM

	zł, gr
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	95,00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73,00
☐ ARMORED FIST	80,00
☐ BIOFORGE	109,00
☐ BUREAU 13	85,00
☐ CHAOS CONTROL	125,00
☐ CIVIL WAR	98,80
☐ COMBAT AIR PATROL	134,00
☐ COMANCHE	91,00
☐ CRIME PATR.2 DRUG WARS	125.00
☐ DARK FORCES	183,00
☐ DESCENT	165,00
☐ DESERT STRIKE	105,00
☐ DISCWORLD	103,00
☐ ENCORE (3 gry)	47,00
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	158,00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	90,00
☐ FORTRESS OF DR. RADIAKI	73,00
☐ FULL THROTTLE	183,00
☐ HEIMDALL 2	57,00
☐ HELL	103,00
☐ HI-OCTANE	134,00
☐ INFERNO	160,00
☐ IRON ASSAULT	165,00
☐ JACK NICKLAUS GOLF	51,00
☐ KASPAROV'S/BRIDGE	48,80
☐ KINGDOM THE FAR REACHES	138,00
☐ KILK & PLAY	109,00
☐ **LITIL DIVIL**	**69,50**
☐ MAGIC CARPET	109,00
☐ MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	67,00
☐ NBA LIVE'95	85,00
☐ PERFECT GENERAL 2	119,00
☐ PICTURE PERFECT GOLF	98,80
☐ PRIVATEER	48,80
☐ PYROTECHNICA	91,00
☐ QUARANTINE	78,90
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	67,00
☐ RETRIBUTION	97,60
☐ SCOTTISH OPEN	70,00
☐ SLIPSTREAM 5000	85,40
☐ STAR CRUSADER	80,50
☐ STAR TREK TNG	158,00
☐ STRIKER'95	132,00
☐ SUPER STREET FIGHTER 2T	97,00
☐ SUPER STRIKE COMMANDER	48,80
☐ TFX	160,00
☐ THE GREATEST	79,30
☐ THE LAST BOUNTY HUNTER	98,00
☐ TITAN'S LEGACY	95,00
☐ TORNADO	61,00
☐ UFO; ENEMY UNKNOWN	103,00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	84,00
☐ UNDER A KILLING MOON	165,00
☐ UNIVERSE	57,00
☐ US NAVY FIGHTERS	103,00
☐ USS TICONDEROGA	98,00
☐ VIRTUA CHESS	135,00
☐ WING COMMANDER 2	48,80
☐ WING COMMANDER ARMADA	67,00
☐ WOLFPACK	80,00
☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	91,00

wszystkie ceny w nowych złotych

AIR TRAFFIC CONTROL SIMULATOR

TRACON

Praca kontrolera ruchu lotniczego to chyba, obok sapera, najbardziej stresujący sposób zarabiania na chleb. Mimo nowoczesnego sprzętu samoloty nie latają jak w zegarku – zdarzają się spóźnienia, występują usterki. Oprócz lotów linii pasażerskich dochodzi jeszcze ruch prywatnych samolotów, często też pojawiają się rejsy z VIP-ami. Tym wszystkim rządzi kontroler ruchu lotniczego, który musi podejmować błyskawicznie wszystkie decyzje i przewidywać ich następstwa.

TRACON jest jednym z symulatorów, które są naprawdę bardzo bliskie rzeczywistości. Przecież miejsce pracy prawdziwego kontrolera ruchu to właśnie ekran radaru, jakże podobny do tego, widocznego na ekranie komputera. Problemy stawiane przed graczem są prawie takie same jakie spotyka w swej pracy prawdziwy kontroler ruchu lotniczego. Odczucie realizmu powiększają dokładnie odwzorowane mapy sektorów powietrznych największych miast USA.

Czym zajmuje się kontroler? Otóż możemy wyróżnić trzy rodzaje lotów, którymi opiekuje się kontroler danego sektora. Pierwsza grupa lotów to samoloty, które startują z lotniska w sektorze kontrolera, nabierają odpowiedniej wysokości i opuszczają przestrzeń sektora. Kontroler musi zezwolić na start, a następnie przekazać samolot centrali lotów. Druga grupa lotów to loty transferowe – przez przestrzeń danego sektora przebiegają korytarze powietrzne, którymi poruszają się samoloty. Kiedy samolot wchodzi w przestrzeń kontrolowaną trzeba z nim nawiązać łączność, następnie bezpiecznie przeprowadzić przez sektor i na koniec przekazać centrali. Trzecia grupa samolotów to maszyny lądujące na lotniskach w twoim sektorze. Gdy taki samolot znajdzie się w kontrolowanej przez ciebie przestrzeni musisz nawiązać z nim łączność, a następnie podprowadzić do lądowania. Każde lotnisko ma określoną ścieżkę podejścia, na którą składa się kurs i wysokość. Wszystko co musisz zrobić to wprowadzić samolot na tę ścieżkę – lądowaniem zajmie się wieża kontrolna lotniska.

Tak więc generalnie wszystko wygląda prosto, jednak w praktyce sprawa niezwykle się komplikuje, szczególnie, gdy przylatuje dużo samolotów w krótkim czasie. Maniacy mogą sobie wybrać kiepskich pilotów, którzy zachowują się jak banda niezdecydowanych much oraz różne niespodzianki pogodowe.

TRACON to naprawdę dobra gra. Szczerze wszystkim polecam.

GRZECHY GŁÓWNE KONTROLERA

SEPARATION CONFLICT – naruszenie przestrzeni bezpieczeństwa – jeden z poważniejszych błędów kontrolera. Komunikat ten pojawia się, gdy dwa samoloty lecące na podobnych wysokościach znajdują się blisko siebie. By wystąpił ten błąd samoloty wcale nie muszą być na kursie kolizyjnym, ani na dokładnie takiej samej wysokości. Wystarczy, że zbliżą się na kilkaset metrów, zaś różnica ich wysokości będzie mniejsza lub równa tysiąc stóp. Jeśli spowodujesz ten błąd musisz liczyć się z utratą wielu punktów. Aby jak najszybciej zneutralizować groźną sytuację najlepiej jest zwiększyć różnicę wysokości pomiędzy zbliżonymi samolotami (manewry wymijające zajmują więcej czasu). Kiedy będziesz rozdzielał samoloty uważaj byś nie spowodował innego zagrożenia – tym razem z inną maszyną. Szczególnie łatwo o naruszenie przestrzeni bezpieczeństwa kiedy samolot poruszający się korytarzem znajdzie się wśród maszyn krążących nad punktem nawigacyjnym.

WRONG SPEED/ALTITUDE – błędna wysokość lub prędkość przekazywanego samolotu. Kiedy samolot opuszcza twój sektor musisz go przekazać centrali lotów. Każdy samolot ma określoną prędkość i wysokość na jakiej ma opuścić twój sektor (podane w liście po prawej stronie ekranu). Tak więc jeśli samolot, który ma być przekazany centrali wykonywał jakieś manewry w twoim sektorze, pamiętaj, by przywrócić odpowiednie parametry lotu. Pamiętaj też, by kontrolować samoloty startujące w twoim sektorze – kiedy lotnisko jest niedaleko granicy sektora samolot może nie mieć czasu by wzbić się na podaną wysokość – pozwól by pokrążył trochę i nabrał odpowiedniej wysokości, a następnie przekaż go centrali.

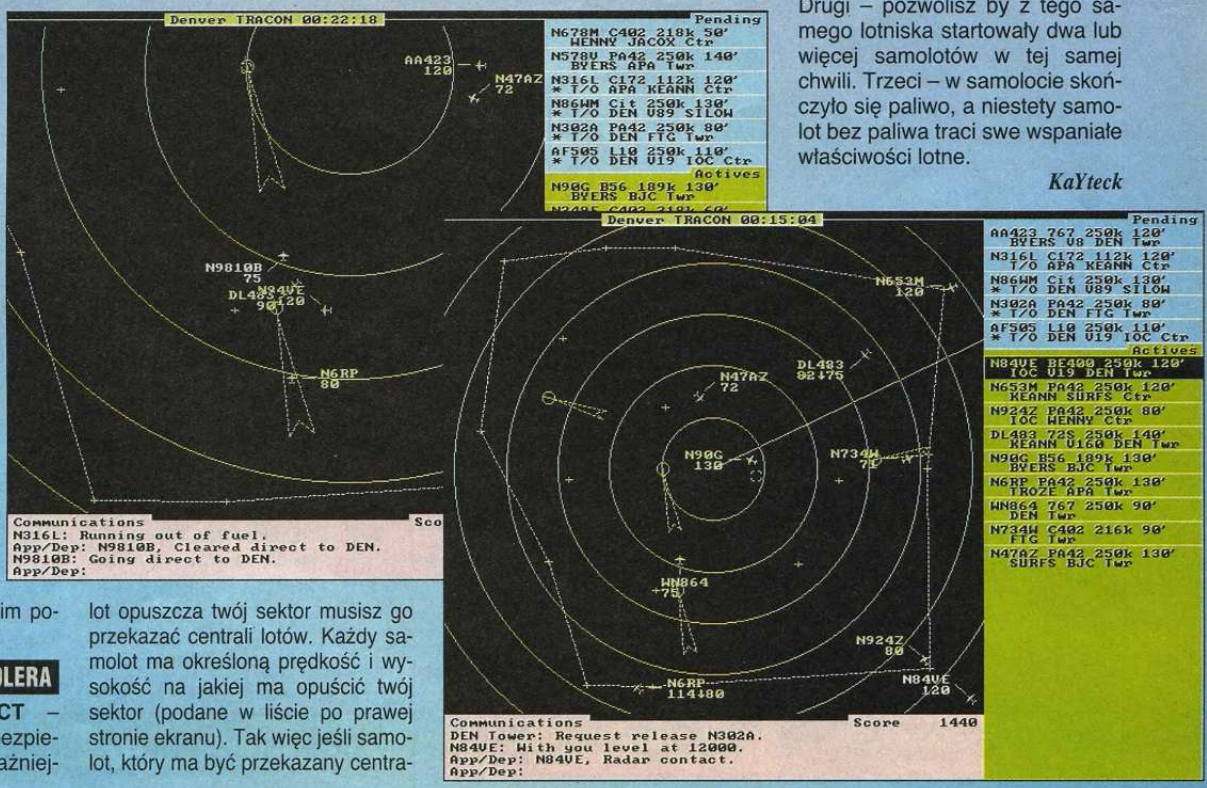
PLANE NOT HANDED OFF TO CENTER – samolot nie przekazany centrali lotów. Aby uniknąć tego błędu musisz pamiętać, by wszystkie opuszczające twój sektor samoloty przekazywać do centrali. Aby nie zapomnieć o tym obowiązku warto włączyć wyświetlanie granicy sektora (Alt-B) i wszystkie samoloty znajdujące się pół centymetra (oczywiście na ekranie komputera) od granicy przekazywać do centrali. Łatwo poradzić, trudniej zrobić, szczególnie, gdy samolotów na ekranie jest kilkadziesiąt.

PLANE WAS VECTORED OFF RADAR – samolot stracony z radaru. Doprowadziłeś do tego, że samolot który miał wylądować w twoim sektorze wyleciał poza zasięg radaru. Aby uniknąć tego rodzaju sytuacji staraj się samolotom przeznaczonym do lądowania wydawać polecenia HOLD AT (krąż wokół) a nie DIRECT TO (leć do).

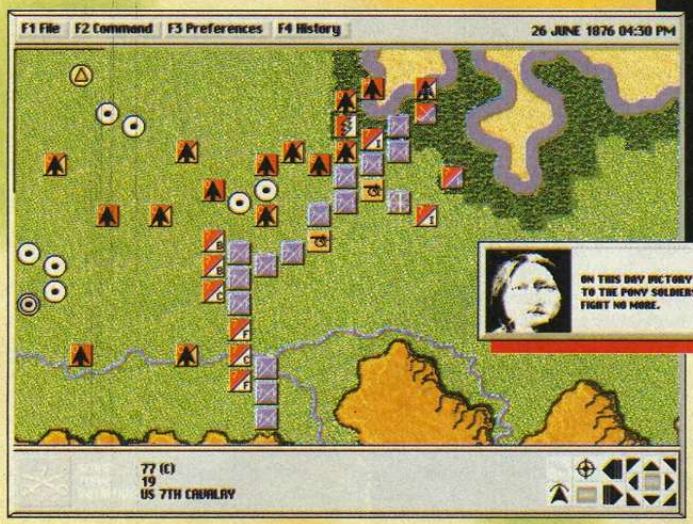
MISSED APPROACH – błędne naprowadzenie. Lądujący samolot poruszał się złym kursem lub znajdował się na niewłaściwej wysokości. Każde lotnisko ma wiele specyficznych cech. W TRACON-ie uwzględniono dwie – wysokość i kurs podejścia. Aby dowiedzieć się jakie parametry mają lotniska w twoim sektorze możesz napisać kod lotniska np. DEN i nacisnąć Alt-I – obok lotniska pojawią się najważniejsze informacje. Kurs możesz traktować orientacyjnie (błędy w granicach pięciu stopni są ignorowane), jednak wysokość musi być zgodna co do stopy. Kiedy samolot, któremu każesz lądować nie będzie spełniał warunków lotniska, wieża najprawdopodobniej zwróci ci go, zaś ty niepotrzebnie stracisz punkty. A w dodatku będziesz musiał pokierować samolotem tak, by wykonał drugie podejście.

CRASH – katastrofa. Fatalnie, poszukaj sobie jakiejś innej spokojniejszej pracy np. zostań graczem szachowym. Do ktastrofy może dojść w trzech przypadkach. Pierwszy – dwa samoloty na bardzo zbliżonej wysokości znajdą się na kolizyjnym kursie. Drugi – pozwolisz by z tego samego lotniska startowały dwa lub więcej samolotów w tej samej chwili. Trzeci – w samolocie skończyło się paliwo, a niestety samolot bez paliwa traci swe wspaniałe właściwości lotne.

KaYteck



CUSTER'S LAST CO



Grą ALAMO rodzina Lapkoff'ów przyzwyczaiła nas do nowego standardu gier strategicznych – małych perełek z tzw. jajem. Nie szokują one animacjami, nie odnajdzie się w nich oratoryjnej muzyki. Ich zaletą są niezłe teksty wprowadzające, drobiazgowe opracowanie danych i postaci uczestników. Prosta struktura gry, jej surowość nie rzutuje w żaden sposób na jakość rozgrywki. Zaletą jest również niezwykle prosta obsługa, bardzo dobrze zbudowane menu.

Jedynym mankamentem jest to, że zarówno ALAMO jak i CUSTER'S... powstały w Stanach i opiewają ważne zdarzenia z historii tego kraju. A tak by się chciało żeby i w RP zamiast gier typu ARDENY, pozostających na poziomie Atari, pojawiły się wreszcie jakieś dobre pozycje. Tematów może być mnóstwo: CHOCIM, WIEDEŃ, itp. W takie zdarzenia nasza historia wręcz opływa.

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

To miała być rutynowa operacja. W rejonie zamieszkałym przez Indian Dakota znaleziono złoto. Oczywiście czerwonoskórzy musieli się wynieść. Rząd USA ogłosił, że Indianie, którzy po 31.01.1876 r. nie znajdą się w wyznaczonych rezerwatach, będą uznani za wrogów. W połowie 1876 r. trzy kolumny wspaniałej demokratycznej armii Stanów Zjednoczonych zbliżały się do rejonu, w którym przebywali nieposłuszni Indianie.

W kolumnie gen. Terry'ego znajdował się 7 regiment kawalerii USA dowodzony przez płk. George Armstronga Custer'a. Według jednych pijak i nieudacznik (w West Point na 34 kadetów uzyskał 34 lokatę). Według innych był to genialny dowódca, największy bohater Stanów (nie przegrał żadnej bitwy poza ostatnią, w wieku 23 lat został generałem majorem milicji amerykańskiej). Custer dostał zadanie odnalezienia i rozpoznania sił indiańskich. Zaoferowano mu wsparcie przez dodatkowe siły z 2 regimentu kawalerii i dwie kartaczownice Gatling'a (był to najskuteczniejszy poprzednik karabinu maszynowego, uruchamiany za pomocą korbki, liczący od sześciu do dziewięciu luf i o szybkostrzelności 200–1200 strzałów na minutę). Dumny generał odmówił.

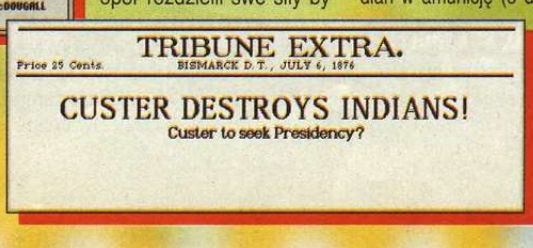
Nie była to jego pierwsza akcja przeciw Indianom. Sprawdził się już w masakrze w osadzie Washita, gdzie zabito ponad 100 Czejenów. Podczas tej bitwy miały miejsce dwa zdarzenia, które rzucają pewne światło na bitwę nad Little Big Horn. Po pierwsze Custer przewidując słaby opór rozdzielił swe siły by zaatakowały z różnych stron. Po drugie Custer zostawił po walce swemu losowi siedemnastu ludzi wraz z dowódcą mjr. Elliotem. Wszyscy zginęli. Tego zdarzenia nie wybaczył mu kpt. Benteen, jeden z jego oficerów.

25 czerwca 1876 r. kawalerzyści natknęli się na Indian. Custer nie mając pojęcia, że przeciw niemu wystąpić może 3000 wojowników (cały obóz liczył ok. 15000 ludzi) i lekce sobie ważąc rozkazy (miał tylko rozpoznać i czekać na resztę) rozdzielił tradycyjnie swe siły by zaatakować z trzech stron. Niestety atak mjr. Reno został odparty z powodu upicia się gościa i wydawania na przemian rozkazów do wsiadania i zsiadania z koni. Sytuację uratował kpt. Benteen, co prawda również ostro dziabnięty, ale jakże pozytywnie. Uporządkował jednostki, odparł dzikusów, ale osamotnionemu na północy Custerowi z pomocą nie przyszedł. Próba przebicia się z odsieczą, wymuszona przez kpt. Weir'a, została szybko zaniechana. Walcząc odcięty z ponad dwusetką kawalerzystów u boku Custer padł zmiażdżony falą Indian prowadzonych przez Crazy Horse'a i Galla (zabito mu dwie żony i troje dzieci). Dzicy z szacunku dla wielkiego wojownika nie oskalpowali go, a jak twierdzą niektórzy i tak nie mieliby wielkiego pożytku, bo chłopak przed bitwą udał się do fryzjera.

POLE WALKI

Zadaniem gracza jest zniszczenie przeciwnika lub doprowadzenie go do kapitulacji. Na wstępie trzeba zaznaczyć, że CUSTER'S nie jest grą dla ambitnych liczypunktów zwycięstwa. Autorom chodziło raczej o jak najwierniejsze odtworzenie faktów, oczywiście takie by nie zagubić atrakcyjności gry. Na początku należy wybrać czy będziesz grać dowodząc Indianami, kawalerią, oboma stronami naraz, z kolegą przez pocztę, lub czy komputer ma potykać się sam ze sobą. Oprócz tego masz dokonać ponownego wyboru za Custera: czy bierzesz ze sobą kolegów z 2 regimentu, czy zaopatrzysz się w kartaczownice oraz czy rozdzielisz siły lub zachowasz je w całości.

Otwartą sprawą pozostaje wybór broni – Springfieldy, karabinki Henriego, szable, łuki, maczugi, lance – stają przed tobą w gotowości. Określić również należy poziom gry komputera i zaopatrzenia Indian w amunicję (o dziwo odnosi się to również do strzał – no tak, te ciągłe braki w dostawie piór).


TRIBUNE EXTRA.
Price 25 Cents. BISMARCK D. T., JULY 6, 1876
CUSTER DESTROYS INDIANS!
Custer to seek Presidency?

PIERWSZE STRZAŁY

Obsługa gry jest banalna, wystarczy dobra znajomość myszy. Jako kawalerzysta masz możliwość porządkować oddziały, szarżować, atakować, strzelać, spieszać i wsadzać na konie żołnierzy, zmieniać szyk z kolumny na linię i odwrotnie, bronić się do ostatniego (ale tylko jako spieszony na górce lub w jej pobliżu), zmieniać uzbrojenie do walki wręcz (noże, colty, szable, karabiny) oraz podsyłać zaopatrzenie.

Wcielając się w Sitting Bulla dostajesz prawie te same narzędzia sterowania oddziałami z wyjątkiem spraw związanych z obozami. Grupy Indian mogą bowiem powracać do swoich tipi, opuszczać je konno lub pieszo (ale

OMMAND

wtedy nie licz, że będziesz mógł im wydać rozkaz: na koń).

Bitwa rozpoczyna się w chwili, gdy kawaleria made in USA podchodzi do spokojnego obozowiska. Indianie do chwili zauważenia Amerykańców nie będą aktywni dając im czas na rozwinięcie szyków.

W PIEKIELNYM ZWARCIU

Grając stroną „cywilizowaną" musisz sobie zdać sprawę z twojej przewagi nad Custerem. Sam wiesz ilu jest Indian (sam ustawiałeś opcje). Dlatego w przypadku ich miażdżącej przewagi należy skupić siły na dole planszy, w wąskim przesmyku prowadzącym do obozu. W pierwszej linii winna stać spieszona kawaleria, ponieważ lepiej strzela i jest nieco odporniejsza na ogień. W dwóch następnych liniach dobrze jest mieć świeżutką kawalerię niezbędną do dwóch rzeczy: kontrataków na osłabionego ogniem przeciwnika i do luzowania piechurów, którym zabrakło amunicji. Taki szyk pozwoli doczekać reszty oddziału oraz wozów z zaopatrzeniem, a w przypadku zabrania kartaczownic i 2 regimentu pozwoli na posuwanie się walcem parowym do przodu.

Prowadząc z kolei do natarcia synów Gór Czarnych pamiętaj, że twoim atutem jest duża liczba grup bojowych i ich mobilność. Otaczaj przeciwnika, spieszaj wojowników, pomęcz gościa ogniem i dawaj na maczugi. W żadnym wypadku nie wolno dopuścić by przeciwnik uszedł w górki i podjął obronę do ostatniego żołnierza. Grożą wtedy duże straty.

W grach planszowych, których dzieckiem jest CUSTER'S, jedyną szansą jest ostrzał tego samego celu przez kilka jednostek, a później kilka ataków na ten sam oddział. Uważaj, gdy znajdziesz się w styczności z kilkoma obrońcami, będziesz zmuszony zaatakować ich wszystkich naraz. Dlatego dobrze jest zacząć od któregoś skrzydła. W tej grze opartej na sieci heksów ważne jest bowiem to, żeby oddziały nie miały za dużo pustych pól wokół siebie, a także by zawsze znajdowały się jeden przy drugim.

POMOC DAJCIE NAM RODACY

Oto kilka rad, które pomogą niedoświadczonym planszówkowcom:

1. Włącz opcję FOG OF WAR – nie będziesz mógł podglądać sił przeciwnika, gra stanie się bardziej emocjonująca.
2. W pierwszych rozgrywkach włącz opcję MAP GRID – przeliczając 1 pole jako 100 jardów będziesz mógł maksymalnie zbliżyć się do Indian nie rozpoznany.
3. Pamiętaj, że jednostkę w tipi łatwiej stracić. W razie konieczności wycofania ponosi ona dodatkowe straty ponieważ nie może się ruszyć.
4. Jeżeli w wyniku ostrzału przeciwnik się zdezorganizował lub rozsypał (Disrupted, Routed) to jest to najlepszy moment na walkę wręcz.
5. Jeżeli chcesz szarżować nie możesz nic innego robić, a oprócz tego musisz mieć czystą drogę do przeciwnika.
6. Posiadając kartaczownice Gatling'a trzymaj je w drugiej linii, a jedynie przed ostrzałem odsłaniaj je i po serii zasłaniaj inną piechotą (czyli spieszoną kawalerią).

Z powodu niezwykłej inteligencji komputera (po kilku grach wiesz już co zrobi), zalecane jest granie z jakąś żywą istotą – może być z człowiekiem. W tym wypadku obie strony mogą na przykład wypisać pożądane dla siebie opcje w ustawieniu początkowym, a osoba postronna niech to wpisze w menu (przy punktach spornych można rzucać kostką). Pyszna zabawa i zaskoczenie gwarantowane.

MILKNĄ STRZAŁY

W CUSTER'S nie pojawia się mapa centralna i cztery plany odpowiadające czterem stronom świata, ale znajdziemy w niej podobne ryciny/zdjęcia ilustrujące przebieg walk. Klasyczna plansza i żetony gry przywołują wspomnienia z najwspanialszego okresu gier planszowych. Oczywiście można by mieć pretensje o niedopracowane algorytmy walki, ale generalnie gra jest bardzo, bardzo przyzwoitą strategią. Wydaje się, że jedyną rzeczą jakiej nie wykorzystali autorzy to historyczny fakt rozdzielenia sił Custer'a. Cóż szkodziło podzielić grę na trzech graczy, z których jeden reprezentowałby Indian, drugi Custer'a, a trzeci Reno z Benteen'em. Dopiero wtedy emocje i przebieg zdarzeń byłyby w pełni realne.

Berger

INCREDIBLE'95

PC: VGA, SB

PC 2

STRATEGIA

80% Grafika 70% Dźwięk 100% Obsługa 100% Miodność

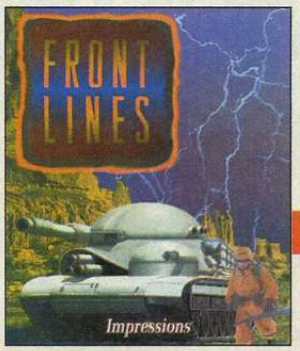
Cena w zł. zawiera VAT

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

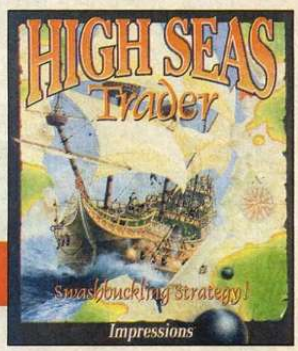
W ofercie ponad 800 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64...

HAROLD'S MISSION NADCHODZI
AMIGA, SUPER PRZYGODA, WIELE HUMORU,10 DYSKÓW!!!



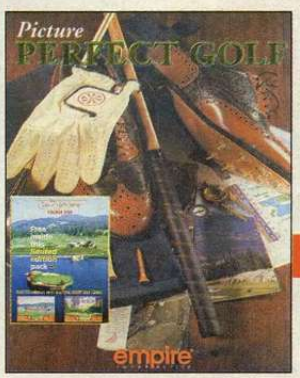
FRONT LINES
Jest rok 2020. Gra Front Lines wprowadza nas w bezwzględny świat, w którym państwa, regiony i korporacje toczą zajadłe walki.

PC – *Cena 54,90 zł*; PC CD-ROM – *Cena tel.*



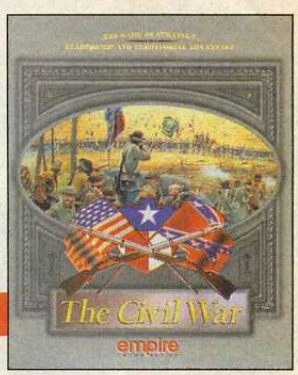
HIGH SEAS TRADER
Powiew wielkiej przygody, handel, strategia i bitwy morskie. Poszukujesz skarbów i walczysz z piratami.

Amiga 1200 – *Cena 51,20 zł*;
PC – *Cena 54,90 zł*; PC CD-ROM – *Cena tel.*



PICTURE PERFECT GOLF
W tej grze wykorzystano technikę fotograficzną. Wiele pól golfowych na całym świecie jest do twojej dyspozycji. Dwa dyski CD-ROM.

PC CD-ROM – *Cena 98,80 zł*



THE CIVIL WAR
Dzięki Civil War można przeżyć dramat powstawania nowoczesnego państwa demokracji i przymusu – Stanów Zjednoczonych. Autorzy tej gry stworzyli m.in. Fields of Glory.

PC CD-ROM – *Cena 98,80 zł*

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45
skr. poczt. 114
tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98

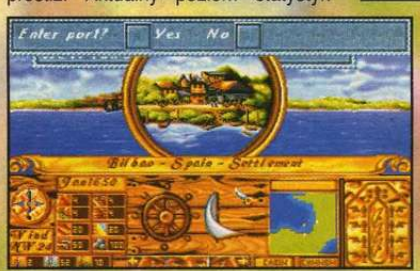
HIGH SEAS TRADER

Urodziłeś się w XVII wieku po to, by związać się z morzem. W owym czasie było już sporo łapserdaków potrafiących kupić i sprzedać towar, ale wielkim handlem trzęśli wspierani przez wierne kamaryle magnaci. Zaczynałeś jako nikt, zwykły majtek, który od początku chciał dobrać się do skóry możnym tego świata. Z biegiem czasu coraz więcej ważniaków musiało zdejmować przed tobą czapki z głów. Dorobiłeś się fortuny i objąłeś władzę nad kolonizatorskim imperium. Palisz sobie fajkę, stojąc na pokładzie swej fregaty, gdy wypływa ona w kolejny rejs. Tak... bycie panem wielkich mórz to niezły sposób na życie.

ŁATWE POCZĄTKI

Najpierw deklarujesz przynależność do jednej z sześciu nacji, z czym od razu wiąże się posiadanie wrogów i sojuszników. W trakcie rozrgrywki rozkład sił się zmienia – zazwyczaj po dłuższym rejsie otrzymujesz informacje o przetasowaniach na świecie. Więc ponieważ władzę nad każdym z miast sprawuje któryś z kolonizatorów, do wrogich miast nie wolno wpływać.

Oprócz grona sojuszników liczy się prestiż. Aktualny poziom statystyk można sprawdzić w kapitańskiej kajucie (GUILD RATINGS). Wraz ze wzrostem ich do odpowiedniego poziomu, zdobywasz kolejne tytuły (Journeyman, Tradesman, Merchant, Master Merchant). Od razu na początku myśl o momecie, gdy dostaniesz ofertę zakupu rezydencji w stolicy (ESTATE), której posiadanie znacznie poprawia prestiż. Potem w rozrzuconych po świecie tawernach będziesz mógł spotkać ludzi chcących sprzedać wystrój dworu: statuę Buddy, albo srebrną zestawę. Najpierw jednak trzeba nauczyć się żeglować...



ŻAGLE NA MASZT

Jak mawiają wilki morskie, statek plus sprawna załoga, plus zapasy, równa się w miarę udany rejs. Niestety, żółtodziobowi nikt nawet za łapówkę nie sprzeda najlepszych jednostek, gdyż cacka przeznaczone są dla posiadających wyższe tytuły żeglarzy. Przy kupnie wybieraj oferty aktualne, sprzęt można co prawda również zamówić, ale czekanie jeszcze nikomu nie wyszło na zdrowie. Lepsze jednostki charakteryzują się przede wszystkim większą pojemnością tonażową, są zwrotniejsze. Nowy statek wyposaż od razu w dokach w materiały takie jak żagle, drewno oraz kule armatnie. W dokach dokonywał też będziesz wszystkich reperacji oraz zakupywał żywność na drogę, najszybciej załoga pałaszuje owoce.

Gdy pojawiają się komunikaty, że w trakcie rejsu brakuje żarcia, szybko szukaj najbliższego portu. Inaczej możesz skończyć jako skoczek z trampoliny ze związanymi rękami.

Mając już statek, werbuj załogę. Duża ilość żeglarzy, uczniów i żołnierzy decyduje o wyniku abordażu, dlatego opływając miasta zbieraj załogę, niezbyt nawet zważając na ich morale. Wysokość pensji regulujesz w kajucie dzięki opcji CREW LOG. Dodatkowo będąc w tawernie, warto czasem urządzić małą popijawę. Prawie nic nie kosztuje, a morale wzrośnie. Gdy morale oraz zdrowie twoich ludzi oznaczone są jako „excellent", to możesz pomyśleć o większym wyzysku załogi.

W urzędach (CHARTHOUSE) kupuje się mapy. Z biegiem czasu posiadane mapy się dezaktualizują (rosnący wskaźnik w rogu mapy), trzeba więc kupować nowe. Nie posiadając opisanego obszaru mórz i podróżując przez niego, możesz narazić się, że wśród załogi wybuchnie bunt i urządzą cię tak, że będziesz wyglądał gorzej niż Michael Jackson. Jeśli nie posiadasz mapy obejmującej lądu, to w statystykach pominięte są leżące tam miasta, a to utrudnia handel. W tym dziale wynajmujesz sternika (HELMSMAN), który ułatwi ci nawigację. Bierz najlepszego, nawet gdy żąda dużej miesięcznej pensji.

Jak szybko przemieszczać się pomiędzy kontynentami? Klikając w kabinie na mapach, możesz wyznaczyć kurs i nakazać obranie go (FIRST MATE). Niestety, prawie zawsze występują perturbacje w stylu burzy, wpadnięcia na mieliznę, czy ataku pirackiej galery, więc rzadko kiedy da się dopłynąć jednym ciągiem do wskazanego punktu. W tym przypadku trzeba być szczególnie cierpliwym.

STRZAŁY ZNIKĄD

Napotkać wrogą jednostkę możesz bezpośrednio – płynąc zobaczysz w dali żagiel – może się też zdarzyć, że obrany kurs zostaje przerwany zbliżeniem się nieprzyjaciela, co odbywa się rzecz jasna automatycznie. Pamiętaj, że jedną z przyczyn konfliktu z drugim państwem może być omyłkowe ostrzelanie neutralnej dotąd jednostki, dlatego zawsze klikaj na obcym statku sprawdzając, jakiej jest narodowości. Gdy już zdecydujesz się na walkę, warto wstępnie otworzyć do niej ogień, po załadowaniu dział klikając na ich wizerunkach. Po porządnym wychłostaniu przeciwnik czasem czmyha. Jeśli jednak posiadasz odpowiednich ludzi, możesz zamiast powyższego od razu zająć się zaokrętowaniem ich na pokładzie przeciwnika, czyli dokonać abordażu. Po wygranej przejmujesz wszystkie towary.

HANDEL A ZYSK

W tawernach czekają chętni do podróżowania pasażerowie. Raczej ignoruj gości, którzy chcą przewieźć na pokładzie u ciebie własny towar za opłatą w okolicy kilkuset sztuk złota. Będą ci tacy tylko marudzić, żebyś płynął prosto do portu docelowego. Warto przewozić ludzi, którzy nie oferują konkretnych sum, mogą to być dyplomaci, którzy po przybyciu do celu wyłożą uczciwe pieniądze.

W każdym mieście znajduje się oferujący swe usługi bank. Pieniądze wkładasz na procent (pomiędzy 5-10%), ale przede wszystkim przyda się to w przypadku klęski na morzu. Bo jeśli przegrasz bitwę, lądujesz w stolicy swojego kraju dysponując najgorszym statkiem i z zerowym zapasem pieniędzy. Włożenie pieniędzy do banku którejś z nacji umożliwia ich podjęcie w każdym innym mieście znajdującym się pod kontrolą tego samego państwa. Komornik dopada cię w najmniej spodziewanych momentach, bez dyskutowania inkasując należny podatek.

Po dobiciu do kolejnego portu powinno się rzucić okiem na miejscowy rynek. Statystyki oprócz cen kupna i sprzedaży podają, ile jednostek towaru znajduje się na składzie. Czasem ma się ochotę zapełnić cały statek, a tu w mieście brakuje towaru. Trzeba wtedy po wykupie całości skoczyć do najbliższego portu i wrócić – wówczas na rynku zastaniemy nowy zapas danego towaru. Prostym spostrzeżeniem jest, że największe pieniądze osiąga się na handlu najdroższymi towarami.

Ceny towarów dobrze odzwierciedlają historyczną rzeczywistość. Plantacje maku w Azji pracują aż furczy, a na przykład duże zapotrzebowanie na prochy jest w Nowej Anglii. Po drugiej stronie Atlantyku najlepsze ceny na opium są w odwiecznej stolicy europejskiego narkobiznesu – w porcie Amsterdam (ktoś z czytających zna Brela?) oraz Kadyksie, skąd wiedzie tradycyjny szlak do Ameryki. Interes robi się na krótkich trasach. W Europie cudowną trasą jest Liverpool – Bilbao lub Bordeaux. W jedną stronę płynie

broń, zaś w drugą np. likwor i przyprawy. Fortunę można zbić pomiędzy Fu-chao a Goa, przewożąc opium. Odległość nieduża, a różnica cen gigantyczna. Dobrze pracuje się w akwenie Zatoki Meksykańskiej. W Bostonie i Charleston kilka towarów ma zawyżone ceny, nie zaszkodzi wysłać tam kilka trasportów. A np. w Charleston tania jest bawełna. Poza tym broń już wówczas najtańsza była w NY, czego przyszłe efekty możemy obejrzeć w „Szklanej Pułapce 3".

Nie warto bawić się w detalistę, tylko przewozić jeden rodzaj towaru do z góry upatrzonego portu docelowego. Czas jest cenny, nie warto w kółko pływać z Azji do Ameryki (zwłaszcza, że ze względu na uproszczenia, nie ma możliwości dopłynięcia do Ameryki od zachodu) Bardziej się opłaci obsłużenie kilku krótszych tras – łączny zysk powinien zawsze być większy.

GRAĆ, CZY NIE GRAĆ?

HIGH SEAS TRADER dołącza do licznej grupy gier ekonomicznych, które wyrosły z planszówek. Byłaby to wspaniała zabawa, gdyby potrafiono ją odpowiednio przełożyć na komputerowy język i tchnąć w nią życie. A tak mamy do czynienia z poprawnie zrobioną i w sumie niezłą grą, która jednak jest nazbyt statyczna. Powolne robienie pieniążków to jedna rzecz, a druga to żyłka sensacji – i tego brakuje. Oprócz tego zbyt łatwo jest na początku. Transporty przerzuca się w tę i nazad niczym świeżą melasę. Nikt nie przeszkadza.

Grafika składa się z kilkudziesięciu luźnych screenów, a intro niechaj pozostanie bez komentarza. IMPRESSIONS musi zmienić oprawę swych programów, bo zostanie na uboczu. I oni zdają sobie z tego sprawę, nowa produkcja pt. POWER HOUSE jest znacznie lepiej wykonana. A co do HIGH SEAS TRADER – piątka za pomysł, trója za algorytmy i małą ilość wydarzeń podczas rozgrywki.

Micz

Dystrybutor: MarkSoft

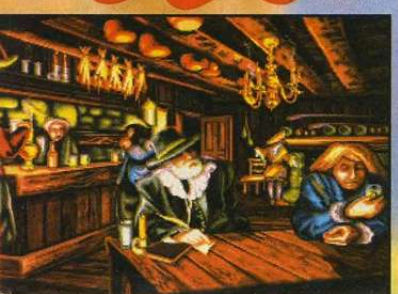
IMPRESSIONS'95

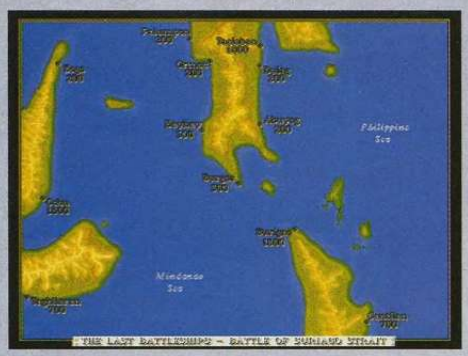
1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC 4 AMIGA 4

STRATEGIA

85% Grafika | 85% Dźwięk | 70% Miodność | 5400 Cena w zł. zawiera VAT





THE GRANDEST FLEET 2

W dziedzinie komputerowych strategii na stałe zadomowił się pewien specyficzny rodzaj gier wojennych. Odzwierciedla on konflikt dwóch lub więcej stron o panowanie nad światem. Prostsze gry nazywano RISK-ami, bardziej skomplikowane zyskały miano od gry EMPIRE.

Autorzy z QQP zauważyli jednak jeden mankament. Co by jakiegoś tytułu nie wymienić: WORLD EMPIRE, FANTASY EMPIRE, VIKINGS itd. wszystkie one toczą się głównie na lądzie. A gdzie morze? – zakrzyknęli gromkimi głosami. Morze, wyrwane z drzemki, wpieniło się strasznie, a z piany niczym Afrodyta wyłonił się GRANDEST FLEET 2.

The End.

Napisy końcowe, paciorek i spać.

KUP PAN PANCERNIK

Walka, jak już łatwo się domyśleć, przebiega głównie na morzu. Byłaby to święta prawda, gdyby nie to, że nie jest. Od momentu gdy jakiś pilot-szaleniec wystartował z pokładu okrętu, panami mórz stały się samoloty. Ponieważ gra uwzględnia także okręty podwodne, właściwie lepiej jest stwierdzić, że walka toczyć się będzie nad, na i pod powierzchnią wody.

Akcja GRANDEST FLEET 2 umieszczona została w realiach drugiej wojny światowej. Swoich sił spróbować możesz w jednym ze scenariuszy „historycznych" lub wygenerować zupełnie losowy. Celem scenariuszy jest podbicie wybranej ilości miast lub przedostanie się z flotą do wyznaczonego punktu. Dużym minusem jest konieczność gry raz jedną raz drugą stroną. Taki sposób wyznaczania wyniku jest najbardziej sprawiedliwy ale też najmniej wygodny dla gracza.

Pod twoją komendą znajdzie się wiele typów okrętów, od najpotężniejszych lotniskowców i pancerników po kutry torpedowe i transportowce. Swoją uwagę musisz poświęcać nie tylko flocie, ale także posiadanym miastom. W niektórych z nich będziesz mógł wystawiać nowe okręty, w innych jednostki bombowców strategicznych (stacjonują na wyspach). Z czasem możesz je rozbudować o jednostki rakietowe, atomowe, rozbudować stocznie by wodować superpancerniki i superlotniskowce. Rozbudowa własnych miast ma istotne znaczenie w dłuższych scenariuszach. Gdy nie uda się pokonać wroga w jednej bitwie, wygra ten kto ma bardziej zasobne zaplecze.

GF rozgrywa się na standardowej planszy podzielonej na sześciokątne pola. Ruchliwość jednostek nie jest duża (3-5 pól). Ponieważ jednak promień widoczności jest co najwyżej niewiele większy (zależy to od jednostki), w pierwszych etapach do walki dochodzi na zasadzie przypadku. Ważne jest by poruszać się w grupach obejmujących jednostki różnych klas, na tyle silnych, by napotkanego przeciwnika zniszczyć za jednym razem. W przeciwnym przypadku np. wrogi pancernik spokojnie doskoczy do twojej formacji i zatopi lotniskowiec, olewając z grubsza twoje ciężkie okręty.

W trakcie rozgrywki można znaleźć wiele śmieszności z jednej strony i niepotrzebnych komplikacji z drugiej. Co najmniej dziwne jest, że jeden okręt podwodny może zdobyć abordażem miasto licząc kilkaset tysięcy mieszkańców. O ile jestem w stanie zrozumieć, że lotniskowiec może atakować okręt podwodny, to co najmniej dziwny jest olbrzymi zasięg dział pancernika – większy niż połowa zasięgu samolotów pokładowych. Tego typu dziwactwa wynikają z wyrównywania szans poszczególnych jednostek, tak aby gra była bardziej urozmaicona.

Jeśli nie będziesz traktował GRANDEST FLEET 2 jako gry historycznej, możesz czerpać z niej wiele przyjemności. Nie wolno jednak wyciągać z niej wniosków o taktyce morskiej czy o historii II Wojny Światowej na morzu – równie dobrze mogła by się ona rozgrywać pośród księżyców Oriona, gdzie krążowniki klasy Enterprise walczyłyby z niszczycielami Klingonów.

Pejotl

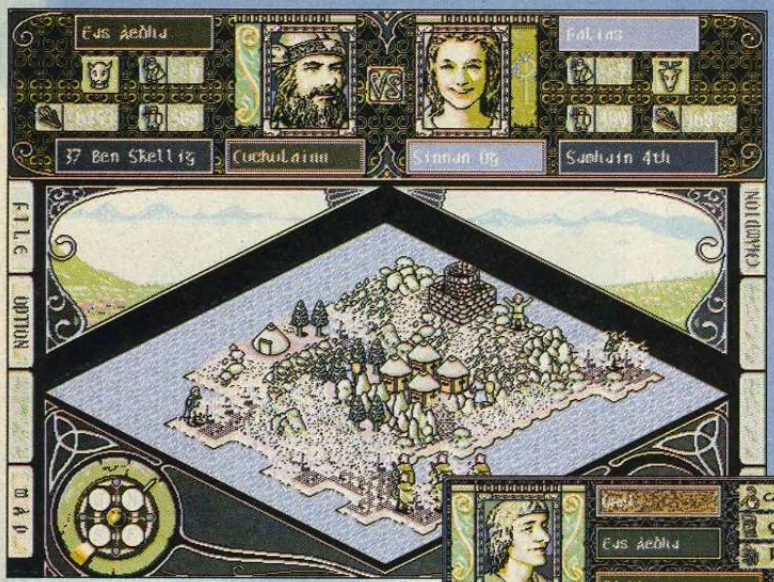
QQP'95

PC: SVGA, SB

PC 3

STRATEGIA

90% Grafika | 70% Dźwięk | 90% Obsługa | 80% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT



Dokonania japońskiej firmy KOEI znane są miłośnikom gier strategicznych już od dawna. NOBUNAGA, L'EMPEREUR, BANDIT KNIGHTS OF ANCIENT CHINA zostały zauważone i docenione, mimo że nigdy nie plasowały się w czołówce. Specyficzne podejście do zjawiska wojen, pokazanie ich w szerszym dziejowym kontekście, a także zachowanie wyraźnie rozpoznawalnego klimatu spowodowało, iż zyskały sobie grupę wiernych zwolenników.

MY CELTOWIE, MY LUBIM SIELANKI

W BALOR OF THE EVIL EYE autorzy postanowili przybliżyć oryginalny i barwny świat celtyckich mitów i legend. „Przeniesiemy się więc w starożytny świat druidów, pierwotnej magii, wielkich herosów i sławnych pieśniarzy. Przeniesiemy się do zielonej Irlandii, gdzie lud żyje spokojny, miłujący pokój i łagodne sielskie życie, oddając cześć świętym gajom symbolizującym naturę...".

Szkoda tylko, że na ten bullshit dali się wziąć także Japończycy. W rzeczywistości bohaterowie celtyckich legend to psychiczni popaprańcy – zapamiętali łowcy głów, złodzieje bydła i maniakalni żarłocy. W trakcie walk zamieniali się w prawdziwych berserkerów, wyjących zaślinionych facetów wymachujących drągami i maczugami. Co ładniejsze głowy zabitych wrogów przymocowywali sobie do rydwanów! Na nieszczęście ta znacznie ciekawsza strona celtyckich mitów nie została uwzględniona.

WYSPA ZIELONA

Grę rozpoczynasz jako jeden z legendarnych iryjskich królów-herosów. Początkowo władasz jedynie małym wycinkiem Irlandii, a pod swoimi rozkazami masz kilku początkujących „bohaterów". Chyba nie wątpisz w to, że masz stać się królem całej wyspy? Oczywiście nie robisz tego dla siebie. Skąd! Jeśli nie ty, to nikt nie zdoła pokonać tyranizującego iryjski lud plemienia Fomorów i jego wodza – Balora o Złym Oku. Lud irlandzki żyje w rozproszeniu, podzielony na szereg prowincji, plemion i rodów królewskich. Tylko zjednoczenie wszystkich pod berłem jednego króla może stanowić szansę na pokonanie Balora i jego potworów.

WIEŚ SIELSKA

To co najczęściej oglądasz na ekranie, to widok twojej prowincji. Z początku nie jest to widok budujący, lecz z czasem przydzielając swoim ludziom różne prace osiągniesz widoczną już na pierwszy rzut oka siłę i bogactwo. Na planszy łatwo rozpoznać kilka mających znaczenie elementów: las, skały, pola, łąki, stado bydła oraz budynki: zamek, miasto i namiot. Są tu też widoczne postacie twoich podwładnych.

Wielkość pól (i wynikająca z niej ilość ziarna) określają maksymalną populację w danej prowincji. Od wielkości miasta zależny jest przyrost naturalny czyli szybkość zwiększania się liczby ludności. Wielkość zamku decyduje o wielkości armii. Bydło jest uniwersalnym środkiem płatniczym, natomiast drewno i metal wydobywany ze skał służą jako budulec i materiał do wyrobu broni i specjalnych przedmiotów (o tym dalej).

Aby wydawać rozkazy musisz najpierw wybrać jednego z bohaterów, a następnie odpowiednią ikonkę z menu (według schematu). Jeśli postać znajduje się w nieodpowiednim dla czynności miejscu, możesz ją przesunąć klikając w wybranym miejscu na planszy (kilkakrotne kliknięcie przyspieszy jej ruch). Pole uprawiać możesz na pustej przestrzeni, drzewa rąbać w lesie, zajęcie się hodowlą jest możliwe tylko w pobliżu stada, a górnictwo tylko na skałach – są to chyba sprawy oczywiste. Szereg innych, równie istotnych czynności wykonasz też w zamku (CITADEL) i mieście (BURG) – wystarczy na nim kliknąć (nie wybieraj wcześniej żadnej postaci).

W KRĘGACH WŁADZY

Zamek to miejsce podejmowania szeregu decyzji politycznych: DELEGATE – oddanie zarządu prowincji w ręce osiadłego w niej bohatera; RECOMMEND – wysłanie gońca do obcej prowincji z propozycją podporządkowania się tobie; TRIBUTE – wysłanie do obcej prowincji ambasadora z podarkami dla władcy; TREASURY – sposób na obdarowanie któregoś z herosów bronią lub inny specjalnym przedmiotem (można też w tym miejscu mu go odebrać); DISMISS – wezwanie jednego z bohaterów „na dywanik" by w trudnej rozmowie sprawdzić jego lojalność, a w razie konieczności usunąć go z własnych szeregów; CATTLE RAID – wyprawa po cudze krowy; WAR – wyprawa wojenna, w celu zdobycia prowincji.

Miasto to z kolei odpowiednie miejsce na decyzje „społeczno-ekonomiczne". Możesz zapoznać się tu (POLL) z najnowszym badaniem opinii publicznej, wysłać do sąsiedniej prowincji towary na handel (CARAVAN), stworzyć nową broń lub inny przedmiot (CREATE), a także wysłać bohaterów (w tym siebie) do sąsiedniej prowincji (MOVE).

Trzecią budowlą na planszy jest namiot (TENT). Pełni on funkcję wczesnośredniowiecznego motelu, gdzie zatrzymywać się będą wałęsający się po kraju bohaterowie – bardowie, druidzi i wojownicy. Możesz spróbować zwerbować ich w szeregi poddanych lub chociażby (za drobną opłatą) skorzystać z ich wiedzy. Druidzi mogą zdradzić ci nowe czary, wojownicy stoczyć treningowy pojedynek z którymś z twych ludzi. Bardowie dysponują najbardziej ulotną i najmniej praktyczną wiedzą – ich opowieści mogą lepiej zorientować cię w iryjskiej rzeczywistości, mogą też opowiedzieć ci do czego służą legendarne magiczne przedmioty (pod koniec gry możesz jakiś otrzymać od bogini i co wtedy?).

BALOR

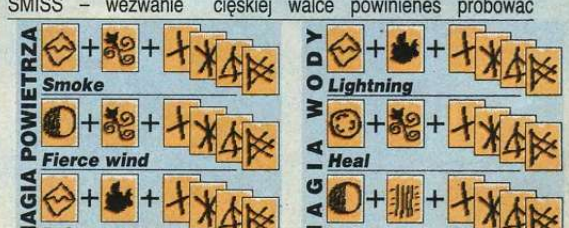
WYBRAŃCY BOGINI

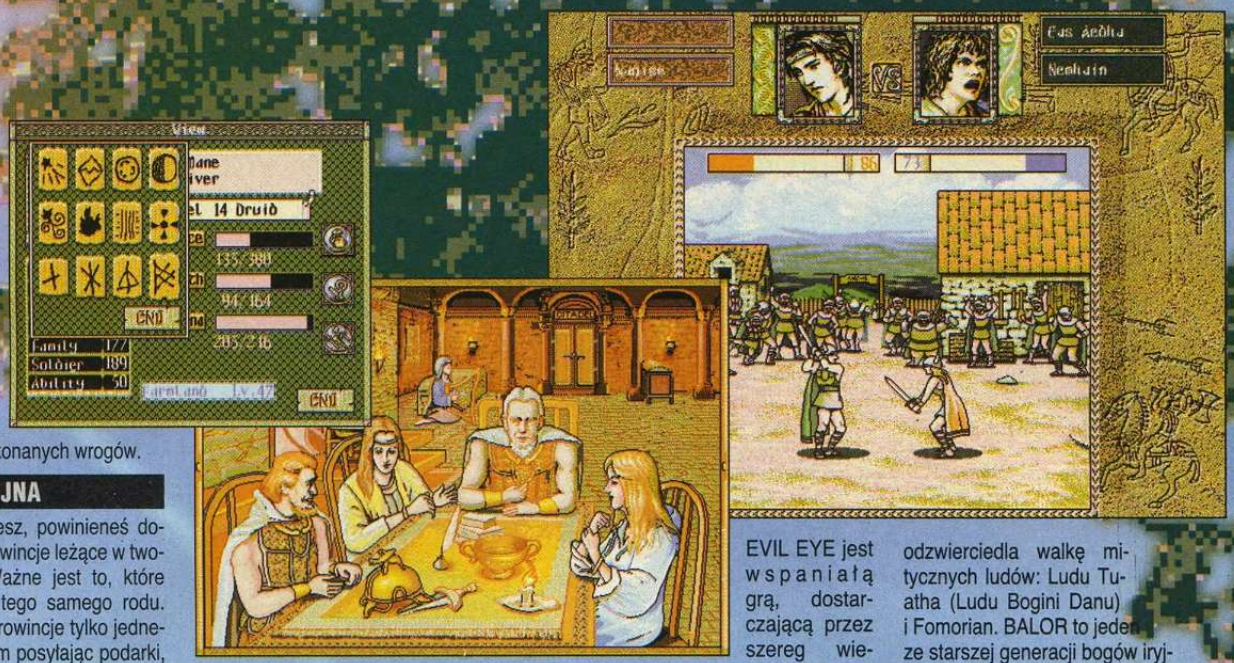
Harmonijny rozwój prowincji nie wystarcza jednak do sukcesu. Mimo, że bogini Danu żąda od ciebie pokojowego zjednoczenia Irlandii, to nie jest tak naiwna by wprost zabraniać ci wojen. Odrzuć więc mrzonki o „pokojowym współistnieniu", bierz notatki z Macchiavellego (dobry na każdą epokę) i do roboty.

Najtrudniejszy jest początek. Tuż po rozpoczęciu gry okaże się, jak szybko zdołasz podbić całą wyspę. W pierwszych etapach warto jest trochę zaszaleć, atakując co słabszych przeciwników. Ponieważ jednak sam się wystawiasz w ten sposób na strzał, twoje królestwo będzie obejmować coraz to inne ziemie – w rytm ich zdobywania i tracenia.

Podstawą twojej armii są herosi. Oprócz prac w prowincji, są oni dowódcami twego wojska – każdy może prowadzić do 100 wojów. Podboje mogą udać się jedynie wtedy, gdy dysponujesz odpowiednią liczbą zuchów zdolnych poprowadzić wojsko do boju. Głównym źródłem nowych bohaterów jest przede wszystkim armia przeciwnika! Po zwycięskiej walce powinieneś próbować

Wódz galopuje do pracy.





przeciągnąć na swoją stronę (CONCLUDE i RECRUIT) pokonanych wrogów.

WOJNA

Zanim zaatakujesz, powinieneś dobrze rozpoznać prowincje leżące w twoim sąsiedztwie. Ważne jest to, które z nich należą do tego samego rodu. Atakować należy prowincje tylko jednego rodu, pozostałym posyłając podarki, aby tylko trzymali się od ciebie z daleka. Wojna na dwa fronty jest niezwykle niebezpieczna!

Przewaga w walce wręcz rozstrzygnie na twoją korzyść każdą bitwę jeśli masz więcej niż czterech bohaterów i wróg nie posiada magów o najwyższych współczynnikach (level 13-15), co zdarza się dopiero pod koniec gry. Dopiero wtedy opłaca się wysłać do walki bardów i druidów (o wysokich wartościach CHARM i MIND) gdyż kilkakrotne trafienie czarem (np. HURL STONES) wodza strony przeciwnej może zapewnić nawet bezkrwawe zwycięstwo.

Zwycięstwo w bitwie uzyskuje się na dwa sposoby: pierwszy, gdy wróg ucieknie i drugi, gdy powalisz wodza prowincji (jego twarz i nazwisko widoczne jest na górze ekranu). Na pierwszy sposób nie masz wpływu, natomiast jak najbardziej masz wpływ na drugi. Przeciwnicy nie są zbyt inteligentni i nieroztropnie rzucają wodza w pierwszej linii ataku. Wygraną jest więc dość łatwo osiągnąć i to nawet mniejszymi siłami.

Niestety taktyka eliminacji dowódcy sprawdza się najlepiej w obronie, w ataku musisz chwytać i werbować bohaterów, by uzupełniać swoją armię. W każdej prowincji musisz wszak zostawiać jednego herosa. Jeśli nie zyskasz nowych, twoja armia z każdym nowym podbojem będzie topnieć. Gdy jednak prowincja, w której walczysz jest ostatnią prowincją należącą do danego rodu, wystarczy pokonać wodza aby reszta jego ludzi się poddała.

Do walki wręcz używaj wojowników (najlepiej obdarowując ich jakąś bronią). Bardowie i druidzi najlepiej sprawdzają się przy rzucaniu czarów. Osobiście, największe zaufanie pokładałem w sile miecza, magików zostawiając jako zarządców prowincji.

Po opanowaniu całej Irlandii przyjdzie pora na zmierzenie się z Fomorami. Wybierzesz spośród swoich ludzi „siedmiu wspaniałych" i staniesz naprzeciwko Conanna (ale nie z Cymmerii), a gdy go pokonasz, samego Balora. W walce z Fomorami opłaca się wyzywać ich na pojedynki (żaden nie odmówi). Są wtedy łatwiejsi do pokonania.

POSŁOWIE

BALOR OF THE EVIL EYE jest wspaniałą grą, dostarczającą przez szereg wieczorów emocji godnych MASTER OF MAGIC czy CIVILISATION. Szkoda tylko, że typowe dla KOEI połączenie strategii i RPG odbywa się wciąż na tak prostym poziomie. Ileż ciekawiej przebiegałaby rozgrywka, gdyby dopuścić nawet minimalny stopień samodzielności bohaterów! Szkoda także, że rozwój prowincji jest tak nieskomplikowany. Po pewnym czasie jego możliwości się wyczerpują i nie bardzo wiadomo po co nam kolejne 10.000 ton ziarna czy drewna...

Pejotl

Jeśli chodzi o stronę historyczną, to gra luźno odzwierciedla walkę mitycznych ludów: Ludu Tuatha (Ludu Bogini Danu) i Fomorian. BALOR to jeden ze starszej generacji bogów iryjskich, o jednym oku, którego spojrzenie mogło zniszczyć wszystko. FOMORS (oryg. Fomoraig lub Fomore) to najstarsi mieszkańcy Irlandii, o kozich głowach, jednym oku, jednej ręce i nodze. DANU to matka młodszej generacji bogów, była boginią żyzności i urodzaju ale także śmierci i zniszczenia. Spośród bohaterów najsławniejszy jest chyba CUCHULAINN, żyjący rzekomo w I w. n.e. Młodzieniec wielkiej urody, któremu w trakcie walki „pięty i łydki przekręciły się do przodu, jedno oko zapadało się w głąb głowy, a drugie, ogromne i czerwone sterczało na policzku, w jego ustach mogła się zmieścić głowa człowieka, włosy stroszyły się niczym krzak głogu, a na każdym z włosów wisiała kropla krwi [...] nie miał sobie równego; był tak silny, że roztrzaskiwał stosy broni, rozrywał na kawałki rydwany, z jedną ręką wychodził naprzeciw całych armii, przed jego śmiertelnymi ciosami uciekały potwory..." (cytat z: „Słownik Mitów Świata" A. Cotterell). Nic dziwnego, że takich bohaterów podziwiały kobiety!

OF THE EVIL EYE

NAJCZĘŚCIEJ SPOTYKANE PRZEDMIOTY

STAFF	TORC	WRISTBANDS	ARMBANDS	BROCH	DAGGER	RING	HORN	MIRROR
+5 DEXT.	+15 DEXT.	+5 CHARM	+10 CHARM	+15 CHARM	+10 CH +10 ARMS	+25 CHARM	+25 MIND	+25 MIND

PODSTAWOWA BROŃ

CLUB	BATTLE AXE	JAVELIN	SPEAR	SWORD
+5 ARMS	+10 ARMS	+15 ARMS	+20 ARMS	+25 ARMS

MAGIA OGNIA

Increase morale

Decrease morale

Up population

MAGIA ZIEMI

Hurl stones

Confusion

Orb of lava

KOEI'95

PC: VGA, SB

PC CD 1

STRATEGIA

80%	85%	95%	90%
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Mlodność

Cena w zł. zawiera VAT

Co jest dziś podstawą rozwoju każdego nowoczesnego kraju? Przedsiębiorczość i swoboda na szczeblu samorządu – gminy. Ale skąd wziąć tę iskrę energii i wiedzę merytoryczną do rozwiązywania pojawiających się problemów, zaspokajania różnorodnych potrzeb, zapobiegania i likwidowania plag egipskich? O ile na poziomie nastolatka pod dwudziestkę pewne przeszkolenie zapewni SIM CITY i SIM CITY 2000, o tyle dla nastolatków pod dziesiątkę firma MAXIS stworzyła pedagogiczne cudo pod nazwą SIM TOWN.

Młody gracz wciela się w postać burmistrza zarządzającego małym miasteczkiem. Zadaniem jest ściągnięcie nowych osadników, rozbudowa infrastruktury i oczywiście... ekologia. W dzisiejszych czasach ludzie cenią sobie przede wszystkim czyste powietrze, brak odpadów i ekologiczną żywność. Najlepszą drogą do tego jest oczywiście to, aby huty i fabryki chemiczne wyrosły w Zimbabwe czy na Węgrzech, a w krajach rozwiniętych mają rosnąć lasy, do czego gracz w SIM TOWN ręki przyłoży.

DO WYBORU, DO KOLORU

Na samym początku gracz staje przed wyborem czy grać w zupełnie nową grę, czy też wybrać już przygotowany teren (miasto – ogród, miasto z ruchem ulicznym, mieszane itd). Gdy już zdobędziesz pewne doświadczenie, możesz zdecydować się na zostanie burmistrzem miasteczka borykającego się z problemami suszy, braku drzew itp. Nie bez znaczenia jest też wybór poziomu trudności (łatwy i trudny) ponieważ od tego zależeć będzie ilość punktów otrzymywanych na utrzymanie miasta i częstotliwość oraz moc niszczących zdarzeń (pożar, trzęsienie ziemi, susza).

LINIE KREDYTOWE

W SIM TOWN nie ma pieniędzy jako takich, a jedynie punkty kredytowe (operacyjne). Gra jest oparta na zasadzie, że każda budowla czy przedmiot oraz ludzie zużywają odpowiednie ilości wody i drewna. Dodatkowo rozwijająca się motoryzacja, zależna od ilości dróg, powoduje zanieczyszczenie powietrza, zakłady przemysłowe i domostwa wytwarzają odpady.

Aby przeciwdziałać wycięciu lasów, wyschnięciu rzek, zanieczyszczeniu ziemi i powietrza oraz dla zapewnienia wystarczającej ilości jedzenia, burmistrz miasteczka otrzymuje wspomniane punkty, które może wydać na zwiększenie ilości drzew, wody, żywność czy też na odświeżanie powietrza i oczyszczalnie ścieków.

Należy przy tym działać rozważnie. Do ekranu zasobów naturalnych (ikona z kropelką wody i owockiem) trzeba zaglądać kilka razy w miesiącu by nie zaskoczył nas brak drzew czy wody (pomocy udzielają tu doradcy). Dodatkowym utrudnieniem są obrzydliwi rabusie (ECO-VILLAIN), którzy kradną i niszczą drzewostan, żywność itp.

Co miesiąc burmistrz ma do dyspozycji 1–2 nowe punkty (zależnie od poziomu trudności), co przy szybkim rozwoju miasteczka nie jest zbyt dużym zastrzykiem. Stąd też zalecana jest rozwaga i zachowanie równowagi.

NA CÓŻ TEN TRUD?

Jak to zwykle bywa, podstawą tych emocji jest współzawodnictwo. Celem gracza jest osiągnięcie kolejnych etapów rozwoju – SMALL TOWN OF THE YEAR, BEST TOWN IN THE STATE, BEST TOWN IN THE NATION, BEST TOWN IN THE WORLD. Aby tego dokonać trzeba przez odpowiedni okres (patrz MENU/WINDOWS/AWARDS) utrzymać porządek w miasteczku liczącym ponad 100 osób. Czas ten liczy się od nowa, od pierwszego miesiąca następującego po jakimś katakliźmie i rozchwianiu równowagi. Jeżeli więc dojdziesz do drugiego poziomu i coś ci się przytrafi, to niestety musisz czekać na osiągnięcie czwartego poziomu z powrotem cztery lata (drugi poziom osiąga się w ciągu roku, gdyby więc nic nie zakłóciło rozwoju miasta, czwarty poziom można by osiągnąć po trzech latach od osiągnięcia drugiego poziomu – 3 + 1 = 4).

BUDUJEMY SIĘ

Pierwszą rzeczą jest zbudowanie siatki szos i ścieżek rowerowych, przy czym dobrze jest gdzieniegdzie stworzyć ulicę dwupasmową tak, by pojazdy mogły na nich zawracać. W powstałe kwadraty wstawić można rozmaite budowle. Gracz ma do dyspozycji: TERRAIN (różne szczegóły terenu jak krzaki, drogi, drzewa, pomniki itd.), HOUSES (domy), BUSINESSES (przemysł, biurowce, stacje TV), FUN PLACES (wypożyczalnie video, punkty sprzedaży zabawek), COMMUNITY BUILDINGS (budowle publiczne jak policja, szkoły, szpitale, straż pożarna).

Zasadą gry jest równowaga, dlatego gracz musi aż do bólu przyglądać się ikonie z huśtawką na szczycie ekranu, ponieważ wyraża ona stan równowagi/nierównowagi pomiędzy budynkami mieszkalnymi a użytecznymi. Średnio na 3-4 budynki mieszkalne przypada jeden obiekt przemysłowo-handlowy.

Jeżeli zauważysz, że dana budowla zszarzała, a śledztwo doprowadzi do wniosku (przy wciśniętej lupie i kombinacji SHIFT + klik na danym budynku), że coś nie gra w danej inwestycji, masz do wyboru dwie drogi: albo buldożer zniszczy ten dom i na jego miejscu postawisz inną, bardziej obiecującą inwestycję, albo postarasz się stworzyć warunki do rozwoju i cierpliwie poczekasz na efekty. Na przykład, jeżeli pizzeria zszarzała i nie ma w niej właścicieli, a przeprowadzone rozpoznanie pozwala stwierdzić, że nie ma chętnych do jedzenia to logiczne jest, że trzeba czekać na rozkręcenie interesu oraz dobudować kilka domów mieszkalnych w okolicy.

Każdy obiekt posiada swoich mieszkańców. Mają oni swoje

MAXIS'95

PC: SVGA, SB

PC 4 PC CD 1

STRATEGIA

100%	85%	90%	85%
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Młodność

Cena w zł. zawiera VAT

upodobania, imię, płeć, własne zdanie na każdą okazję itd. Klikając na danej postaci dowiesz się od niej wiele. Możesz również stworzyć jedną postać na swoje podobieństwo (ikona z rodziną). W każdej chwili możesz dzięki niej kontrolować nastroje i ogólny rozwój miasta.

MIASTECZKO JAK ZE SNÓW

Dla ogólnego zadowolenia nierobów zasiedlających gminę dobrze jest co jakiś czas zbudować jakieś cudo w postaci pomnika, lasku, grządki, sadu, trawnika, piaskownicy itp. Zapewni to powszechną szczęśliwość, ale ostrożnie, wszystko kosztuje w wodzie i drewnie (ochrona środowiska poprzez zabranianie budowy parków – to dziwne).

SIM TOWN oferuje niebanalne atrakcje przy monotonnie mijających miesiącach. Nie dość, że mamy skontrolować każdego mieszkańca (demokracja), to podwójne kliknięcie na budowli mieszkalnej odsłania jego wnętrze kryjące zawsze jakąś niespodziankę (pojedyncze kliknięcie na obrazkach, maskach, skórach, lampach itp). Również każdy budynek posiada swoją tajemnicę, a odkrywa ją pojedyncze kliknięcie na którymś z elementów konstrukcyjnych. A to ukaże się małpa sięgająca po banany, a to śnieg zsunie się z dachu, gdzieś tam więzień przepiłuje kraty, a gdzie indziej zapłoną lampiony.

JEDNAK JEST ZA SŁODKO

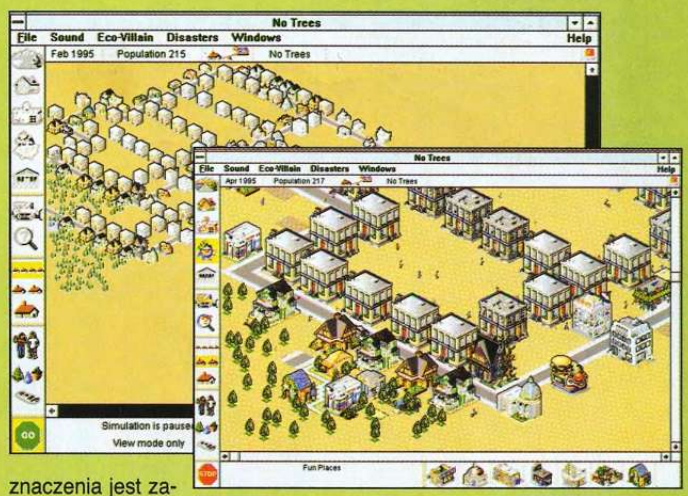
Cóż nam jednak z tych rarytasów radujących oko i ucho, skoro gra nawet na procesorze 486DX chodzi tak sobie, a często obraz i dźwięk chodzą swoimi drogami. Poza tym brak jest kilku pomocnych poleceń. Owszem można centrować obraz, ale nie przy pomocy ikony lecz za sprawą kombinacji CTRL + H i kliknięciem myszy. Powiększanie i pomniejszanie skali (3 tryby) też nie jest rewelacyjne, tym bardziej, że na poziomie strategicznym gra jest automatycznie zatrzymywana i nie można z tego poziomu wydawać poleceń.

Ale skandalem jest już brak możliwości obracania obrazu. Powoduje to, że jeżeli wybudujesz dom na pierwszym planie, to już nie widzisz co jest za nim i czy możesz coś tam zbudować oraz czy jest wystarczająco dużo miejsca.

Z PAMIĘTNIKA BURMISTRZA

Jak to tylko możliwe, trzeba czytać gazetę (NEWSPAPER) – z niej poznasz zapotrzebowania mieszkańców, aktualne bolączki i braki. Równie często, co już wspomniano, należy kontrolować zasoby naturalne miasteczka. Nieuwaga może drogo kosztować.

Miasteczko najlepiej rozbudowywać część po części, kwadratami ograniczonymi drogami lub ścieżkami dla rowerów. Nie bez



znaczenia jest zasadzenie gdzieniegdzie parku czy sadu – zdrowsze powietrze i większa atrakcyjność terenu.

Można pokusić się także o zasadzenie warzyw na kilku poletkach (16 takich spłachetków daje żywność za jeden punkt kredytowy), ale pamiętać przy tym trzeba o zużyciu wody (coś za coś). Natomiast każdego golfistę ucieszy wieść, że budowa dużego trawnika nie sprawia trudności – wystarczy wybrawszy GRASS kliknąć z SHIFT'em na planszy i ciągnąc utworzyć dowolny czworokąt zieleni.

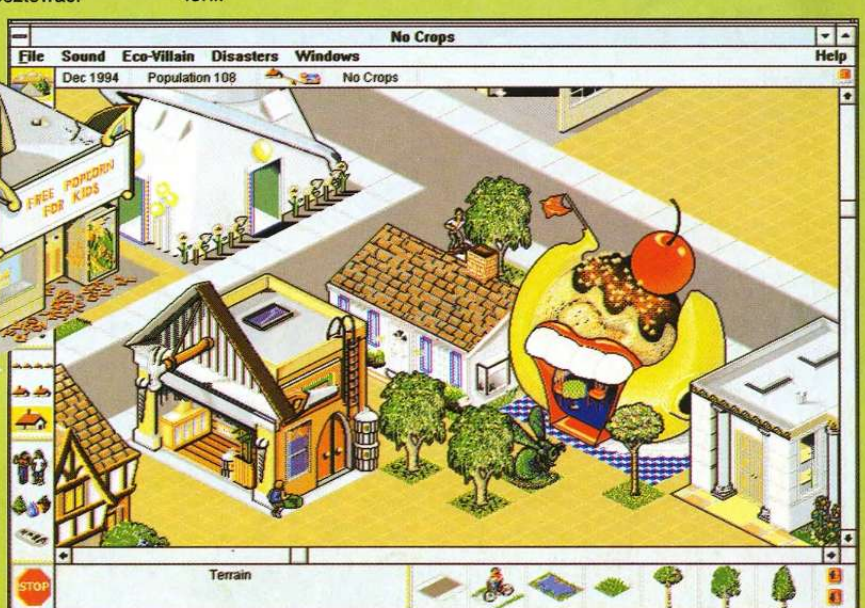
Ostatnią radę kieruję do przyszłych BHP-owców. Przeciwdziałać pożarowi można już na poziomie prewencyjnym – budowanie co 2-3 kwadraciki uchroni przed rozprzestrzenianiem się ognia i ograniczy straty do minimum.

OH, MAXIS!

SIM TOWN jest prześliczną, kolorową grą – bardzo prostą w obsłudze i nieskomplikowaną w algorytmach. Uczy ona podstaw współczesnej ekologii, problemów lokalnych społeczeństw. Młody gracz ma także szansę poznać różne style budownictwa mieszkalnego od chatki trapera, przez dom z czasów Tudorów i meksykański dom gliniany po futurystyczną konstrukcję kosmiczną. Gra uczy też konieczności pogodzenia i dogodzenia zainteresowaniom i zachciankom wszystkich mieszkańców, wyważenia w inwestowaniu i biznesie.

SIM TOWN to znakomite i łagodne wprowadzenie do świata gier z serii SIM i innych gier strategicznych i ekonomicznych, to piękna wizja spokojnych miasteczek z naszych snów i marzeń, w których dni płyną szczęśliwie i leniwie (może stąd brakuje przyspieszacza czasu w grze).

Berger



PRIMAL RAGE

Wreszcie jest! Gra, która w ubiegłym roku królowała na automatach w USA i została wybrana jako najlepsza techniczna innowacja, doczekała się nareszcie swojej konwersji na PC i od razu wylądowała w czołówce najlepiej sprzedających się na Zachodzie tytułów. I słusznie, gdyż grafika jest naprawdę przecudowna, dźwięki zaś mrożą krew w żyłach...

Wyobraźcie sobie Ziemię przyszłości, w którą uderza olbrzymi meteoryt niszcząc miasta i powodując erupcje wulkanów. Wszystkie zdobycze techniki zostają pogrzebane, zaś siła uderzenia budzi uśpionych dawno temu bogów – olbrzymie dinozaury drzemiące od milionów lat. Potwory szybko znajdują swych wyznawców i zaczynają między sobą walkę o światową dominację! Czas na PIERWOTNĄ WŚCIEKŁOŚĆ!!!

Grafika realizowana w podobny sposób co we wspaniałym filmie „MIŚ USZATEK" (przesuwane i poklatkowo filmowane plastelinowe figurki), znakomicie spełnia swoje zadanie, co widać na screenach. Ryki dinozaurów są doskonale przesamplowane i da się je wydobyć nawet na GUS'ie! Szeroki zestaw opcji pozwala na m.in. wybranie poziomu trudności, zdefinowanie sterowania, a nawet wyłączenie bryzgającej na boki krwi!

Na płycie znajdują się trzy wersje gry, przeznaczone dla komputerów z czterema, ośmioma i szesnastoma megabajtami pamięci. Oczywiście, na 16 MB wygląda to najlepiej – gra cała ładuje się do pamięci!

ciąg dalszy i ciosy na str. 28.

Gul-AsH